ADVENTURE GAMEBOOKS

GAMEBOOK 17

A thrilling adventure in which YOU are the hero!

FIGHTING FANTASY

STEVE JACKSON'S

APPOINTMENT WITH F.E.A.R.

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Бескомпромиссный, отважный, неподкупный служитель закона и порядка, ВЫ – Белый Рыцарь. С помощью своих сверхчеловеческих способностей вы защищаете мирных жителей Титан-Сити от грязных махинаций многочисленных суперзлодеев. Самый опасный из них – Титановый Киборг, глава подпольной корпорации СТРАХ. Подкуп, насилие, похищение людей, терроризм – нет таких преступлений, на которые не пошла бы корпорация. Поэтому когда удалось узнать о секретной встрече корпорации СТРАХ здесь, в Титан-Сити, ваша миссия стала ясна – вы должны выяснить тайное место встречи, захватить Титанового Киборга и его приспешников, и предать их правосудию.

Четыре сверхспособности на выбор, улики, баллы супергероя, которые можно получать или терять и другие новинки ждут вас в этой замечательной книге. Два игральных кубика, карандаш и ластик – вот и все, что вам понадобится, чтобы начать увлекательное приключение. Многие опасности ждут вас, и даже возможности супергероя совсем не гарантируют вам успех.

Переводы книг Fighting Fantasy и другие книги-игры можно бесплатно скачать на сайте www.quest-book.ru

Изданные книги Д.Браславского и О.Голотвиной можно заказать на сайте www.bookalive.ru

- Содержание
- Как сражаться с суперзлодеями Титан-Сити
- Мастерство, Выносливость и Удача
- Сражения
- Удача
- Баллы Супергероя
- Улики
- СУПЕРСПОСОБНОСТИ
- Пролог
-
- 1 (иллюстрация на обороте)
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
-
- 15 (иллюстрация на обороте)
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
-
- 29 (иллюстрация на обороте)
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
-
- 43 (иллюстрация на обороте)
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49

- 50
- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
-
- 58 (иллюстрация на обороте)
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66
- 67
- 68
- 69
- 70
- 71
-
- 72 (иллюстрация на обороте)
- 73
- 74
- 75
- 76
- 77
- 78
- 79
- 80
- 81
- 82
- 83
- 84
-
- 85 (иллюстрация на обороте)
- 86
- 87
- 88
- 89
- 90

- 91
- 92
- 93
- 94
- 95
- 96
- 97
- 98
-
- 99 (иллюстрация на обороте)
- 100
- 101
- 102
- 103
- 104
- 105
- 106
- 107
- 108
- 109
- 110
- 111
- 112
- 113
-
- 114 (иллюстрация на обороте)
- 115
- 116
- 117
- 118
- 119
- 120
- 121
- 122
- 123
- 124
- 125
- 126
- 127
- 128
-
- 129 (иллюстрация на обороте)
- 130
- 131

- 132
- 133
- 134
- 135
- 136
- 137
- 138
- 139
- 140
- 141
- 142
- 143
-
- 144 (иллюстрация на обороте)
- 145
- 146
- 147
- 148
- 149
- 150
- 151
- 152
- 153
- 154
- 155
- 156
-
- 157 (иллюстрация на обороте)
- 158
- 159
- 160
- 161
- 162
- 163
- 164
- 165
- 166
- 167
- 168
- 169
- 170
-
- 171 (иллюстрация на обороте)
- 172

- 173
- 174
- 175
- 176
- 177
- 178
- 179
- 180
- 181
- 182
- 183
- 184
- 185
-
- 186 (иллюстрация на обороте)
- 187
- 188
- 189
- 190
- 191
- 192
- 193
- 194
- 195
- 196
- 197
- 198
- 199
- 200
-
- 201 (иллюстрация на обороте)
- 202
- 203
- 204
- 205
- 206
- 207
- 208
- 209
- 210
- 211
- 212
- 213
- 214

- 215 (иллюстрация на обороте)
- 216
- 217
- 218
- 219
- 220
- 221
- 222
- 223
- 224
- 225
- 226
- 227
-
- 228 (иллюстрация на обороте)
- 229
- 230
- 231
- 232
- 233
- 234
- 235
- 236
- 237
- 238
- 239
- 240
- 241
-
- 242 (иллюстрация на обороте)
- 243
- 244
- 245
- 246
- 247
- 248
- 249
- 250
- 251
- 252
- 253
- 254
- 255
-

- 256 (иллюстрация на обороте)
- 257
- 258
- 259
- 260
- 261
- 262
- 263
- 264
- 265
- 266
- 267
- 268
- 269
-
- 270 (иллюстрация на обороте)
- 271
- 272
- 273
- 274
- 275
- 276
- 277
- 278
- 279
- 280
- 281
- 282
- 283
-
- 284 (иллюстрация на обороте)
- 285
- 286
- 287
- 288
- 289
- 290
- 291
- 292
- 293
- 294
- 295
- 296
- 297

- 298 (иллюстрация на обороте)
- 299
- 300
- 301
- 302
- 303
- 304
- 305
- 306
- 307
- 308
- 309
- 310
- 311
- 312
-
- 313 (иллюстрация на обороте)
- 314
- 315
- 316
- 317
- 318
- 319
- 320
- 321
- 322
- 323
- 324
- 325
- 326
-
- 327 (иллюстрация на обороте)
- 328
- 329
- 330
- 331
- 332
- 333
- 334
- 335
- 336
- 337
- 338
- 339

- 340
-
- 341 (иллюстрация на обороте)
- 342
- 343
- 344
- 345
- 346
- 347
- 348
- 349
- 350
- 351
- 352
- 353
- 354
-
- 355 (иллюстрация на обороте)
- 356
- 357
- 358
- 359
- 360
- 361
- 362
- 363
- 364
- 365
- 366
- 367
- 368
-
- 369 (иллюстрация на обороте)
- 370
- 371
- 372
- 373
- 374
- 375
- 376
- 377
- 378
- 379
- 380

- 381
-
- 382 (иллюстрация на обороте)
- 383
- 384
- 385
- 386
- 387
- 388
- 389
- 390
- 391
- 392
- 393
- 394
- 395
-
- 396 (иллюстрация на обороте)
- 397
- 398
- 399
- 400
- 401
- 402
- 403
- 404
- 405
- 406
- 407
- 408
- 409
-
- 410 (иллюстрация на обороте)
- 411
- 412
- 413
- 414
- 415
- 416
- 417
- 418
- 419
- 420
- 421

- 422
- 423
- 424
-
- 425 (иллюстрация на обороте)
- 426
- 427
- 428
- 429
- 430
- 431
- 432
- 433
- 434
- 435
- 436
- 437
- 438
- 439
-
- 440 (иллюстрация на обороте)

Содержание

Начать игру
Правила игры
Суперспособности и улики
Пролог

Как сражаться с суперзлодеями Титан-Сити

В «Корпорации СТРАХ» вы – Белый Рыцарь, супергерой с необыкновенными возможностями, которые вы используете для защиты жителей Титан-Сити от преступников. Вы столкнетесь с ограблениями, убийствами, похищениями людей и другими преступлениями суперзлодеев. Также вы должны узнать тайное место, где договорились встретиться боссы корпорации СТРАХ и захватить Владимира Утошского, больше известного как Титановый Киборг, руководителя корпорации.

Вы можете рассчитывать не только на свои сверхспособности, ваш приятель и информатор, Доносчик Джерри будет сообщать вам о преступлениях через ваш Радиобраслет, еще до того, как о них узнает полиция и даже, возможно, еще до того, как они будут совершены. Сражаясь с преступниками, вы будете находить улики. Некоторые помогут вам поймать других злодеев, другие – укажут на секретное место встречи корпорации.

Перед началом приключения вам нужно будет выбрать одну из четырех суперспособностей. Сверхсила позволяет вам летать и наделяет огромной физической силой, Телепатия позволит вам читать мысли других людей и даже воздействовать силой мысли на предметы, НТС (научные и технические способности) дают вам множество различных приборов и устройств, которые вы храните в своем Технопоясе. Суперспособность Энергия позволит вам выпускать электрические молнии из пальцев. От вашей сверхспособности зависит прохождение книги, таким образом, если вы пройдете книгу один раз, можете попробовать с другой сверхспособностью. Успех прохождения показывают *Баллы Супергероя* . Когда вы побеждаете суперзлодея, вы получаете несколько баллов. Чем больше баллов вы наберете, тем успешнее было ваше прохождение. Все это отличает правила «Корпорации СТРАХ» от других книг серии. Правила сражений почти такие же, но все же есть несколько различий.

Перед тем, как оправиться на борьбу с преступниками Титан-Сити вы должны определить ваши *Мастерство*, *Выносливость* и *Удачу* .

Мастерство, Выносливость и Удача

Бросьте один кубик. Прибавьте к результату 6 и запишите сумму в поле «*Мастерство* » на «Игровой карте». Впрочем, если вы выбрали способность Сверхсила, то кубик кидать не надо – вы начинаете игру с *Мастерством* 13.

Бросьте два кубика. Прибавьте к результату 12 и запишите сумму в поле «*Выносливость* ».

Также есть поле «*Удача* ». Бросьте один кубик, прибавьте 6 и запишите сумму в поле «*Удача* ».

Значения *Мастерства, Выносливости* и *Удачи* будут постоянно изменяться в ходе приключения. Вы должны внимательно отслеживать эти изменения. Но никогда не стирайте*Изначальные* значения. Хотя вы можете получать дополнительные очки *Мастерства, Выносливости* и *Удачи* , они никогда не должны превышать своих *Изначальных* значений, за исключением очень редких случаев, когда на конкретной странице вам будет сказано об этом. Ваше *Мастерство* отражает вашу способность сражаться с врагами – чем выше, тем лучше. *Выносливость* отражает здоровье в целом, стремление выжить, – чем выше ваша *Выносливость* , тем дольше вы сможете выжить. *Удача* определяет, насколько фортуна благосклонна к вам.

Сражения

На страницах этой книги вам часто будут встречаться указания сражаться с тем или иным преступником. В этом случае вы должны проводить битву, как описано ниже.

Сначала запишите *Мастерство* и *Выносливость* существа в первое пустое «Поле битвы с врагом» на вашей «Игровой карте». Каждый раз, как вы повстречаете преступника, его значения будут указаны в книге. Есть одно отличие от других книг серии «Fighting Fantasy». Во время сражения ваша цель – не убить врага, а арестовать его и предать правосудию. Если вы забудете об этом и убьете врага, то потеряете 1 *Балл Супергероя* . Преступник сам сдастся вам, когда его Выносливость станет меньше 3. Но не забывайте – они будут пытаться убить вас! Битва должна проходить так:

1. Бросьте два кубика за противника. Добавьте его *Мастерство* . Полученный результат будет его «Силой Удара».

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое *Мастерство* на текущий момент. Это ваша «Сила Удара».

3. Если ваша Сила Удара выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника Сила Удара больше вашей, вас ранили. Переходите к шагу 5. Если обе Силы Удара одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий Раунд Атаки с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его *Выносливости* . Можете прибегнуть к своей *Удаче* , чтобы нанести дополнительное повреждение (см. ниже), но будьте осторожны – вы можете случайно убить преступника.

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из вашей *Выносливости* . Опять же, можете прибегнуть на данном этапе к *Удаче* (см. ниже).

6. Внести соответствующие поправки в значения вашей *Выносливости* (и вашей *Удачи* , если вы ею пользовались – см. ниже), либо *Выносливости* противника.

7. Продолжайте в такой последовательности, до того, как ваш противник сдаться либо, либо ваша *Выносливость* упадет до нуля. Это означает смерть, и вам придется начинаться все с начала.

Удача

В ходе приключения, в сражениях или в ситуациях, когда вам может либо повезти, либо нет (подробности даются на соответствующих страницах), вы можете положиться на свое везение, чтобы добиться более благоприятного результата. Но будьте осторожны! Полагаться на удачу – дело рискованное, и если *неповезет* , результат может оказаться катастрофическим.

Удача используется следующим образом: бросаются два кубика. Если результат*меньше или равен* вашему значению *Удачи* в данный момент, вам*повезло,* и ситуация оборачивается в вашу пользу. Если выпало*больше* вашего значения *Удачи* в данный момент, вам*не повезло,* и вы будете наказаны.

Эта процедура называется:*Проверьте вашу Удачу.* Каждый раз, когда вы проверяете свою *Удачу* , вы должны вычитать 1 из своей нынешней *Удачи* . Таким образом, вы вскоре поймете, что, чем больше вы полагаетесь на везение, тем более рискованным это становится.

Использование Удачи в сражениях

На определенных страницах книги вам будет предлагаться*Проверить вашу Удачу,* и будут сказаны последствия вашего*везения* или*невезения.* Однако в сражениях у вас всегда есть*вариант* прибегнуть к своему везению либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность только что полученной раны.

Если вы ранили противника, вы можете*Проверить вашу Удачу,* как описано выше. Если вам*повезло,* вы нанесли сильную рану, и можете вычесть *дополнительные* 2 очка из *Выносливости* противника. Однако, если вам*не повезло,* вы его слегка оцарапали, и должны восстановить противнику 1 *Выносливость* (т.е. вы наносите ему повреждение не на обычных 2 очка, а только на 1).

Если вас только что ранили, вы можете*Проверить вашу Удачу,* чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам*повезло,* вы ухитрились избежать полного повреждения от удара и теряете только.1 *Выносливость* . Если вам*не повезло,* вы получаете более серьезное ранение. Вычтите 1 дополнительную *Выносливость* .

Помните, каждый раз, когда вы*Проверяете вашу Удачу,* вы должны вычитать 1 из вашей *Удачи.*

Восстановление Мастерства, Выносливости, и Удачи

Ваши *Мастерство*, *Выносливость* и *Удача* будут часто меняться во время приключения. Ваша *Выносливость* может уменьшаться в битвах и восстанавливаться при еде или отдыхе,

это будет указано в тексте параграфа. Ваша *Удача* будет уменьшаться на 1 каждый раз, когда вы *Проверяетесвою Удачу*.

Баллы Супергероя

Каждый раз, когда вы арестовываете преступника или раскрываете преступление, вы получаете *Баллы Супергероя* . Они никак не связаны с вашей главной миссией – найти место встречи корпорации СТРАХ и арестовать Владимира Утошского, Титанового Киборга. *Баллы Супергероя* показывают, насколько успешным было ваше приключение. Каждый раз, когда вы проходите книгу, можете сравнить свой рейтинг с другими. Как вы узнаете в дальнейшем, прохождение книги будет разным для каждой сверхспособности.

Улики

Вместе со сверхспособностью, вы получаете 2 улики, которые помогут вам выслеживать преступников Титан-Сити. Некоторых преступников невозможно найти, не зная нужных улик. Есть два вида улик: одни наводят на след суперзлодеев и их преступлений – именно они даются вам перед началом приключения, другие указывают на секретное место встречи корпорации. Без нужных улик вам никогда не удастся предотвратить встречу, и последствия для Титан-Сити будут ужасными! обязательно записывайте всю информацию и помните, что вам надо искать эти улики, а также то, что при выборе другой суперспособности они будут совсем другими!

СУПЕРСПОСОБНОСТИ

Вас зовут Жан Лафайет, вы результат опасного, но успешного генетического эксперимента. Это стало проявляться еще в детстве, несмотря на то, что вы ничем не отличались от обычного ребенка, и сейчас вы не такой, как остальные люди. У вас есть сверхчеловеческие способности, и вы поклялись использовать их только во имя добра. Жители Титан-Сити знают вас под именем Белый Рыцарь. Большинство людей восхищается вами, некоторые не доверяют вам, но все без исключения преступники в городе боятся вас. Только ваши родители, которые уже умерли, знали о ваших способностях.

Вы начинаете приключение с одной суперспособностью. Во время борьбы с преступниками у вас будет 2 цели. Во-первых, вы должны выяснить, где назначена встреча лидеров корпорации СТРАХ, которая состоится на днях. Эта опаснейшая организация суперзлодеев собирается свергнуть правительство и установить свои собственные законы. Во-вторых, вы должны поддерживать репутацию супергероя и набрать максимальное количество баллов. Перед тем, как начать приключение, выберите одну суперспособность из списка ниже. Так же вы получите 2 улики. В описании будет указано, какие параграфы надо посмотреть. Перед тем, как начать, прочитайте эти два параграфа и занесите информацию на *Листок Путешественника* .

Сверхсила

Вы в несколько раз сильней обычного человека. Огромные мускулы на руках и ногах видны даже через ткань костюма. В сражении ваше *Мастерство* будет равно 13. К тому же, вы можете летать по воздуху с любой скоростью, с какой только захотите. Вы можете парить над землей и способны догнать даже самолет.

Первую улику прочитайте на параграфе 127 вторую можете выбрать

108 280 312

Телепатия

У вас невероятные ментальные способности. Вы можете проникать в головы других людей (и даже животных) чтобы прочесть их мысли или влиять на них. К тому же, вы можете перемещать небольшие предметы силой мысли и даже менять природу некоторых вещей. Но использование этой способности отнимает много сил. Каждый раз, когда вы прибегаете к помощи телепатии, вам придется вычитать 2 из своей *Выносливости* .

Прочитайте на параграфе 222 первую улику, затем выберите вторую

280 152 108

Научные и технические способности (НТС)

Благодаря вашему техническому таланту, вы смогли изобрести множество высокотехнологичных устройств. С помощью микрокольцевой технологии вы можете уменьшать большинство из них и хранить в специальном Технопоясе, который всегда на вас надет. У вас есть штучки на любые случаи жизни, но вы никогда не делали оружия из опасения, что оно может попасть в плохие руки и причинить немалые разрушения. Вы начинаете приключение с двумя уликами, можете выбрать их из списка ниже

280 88 152

Энергия

Вы можете накапливать электростатическую энергию в своем теле и выпускать ее через пальцы. Вы можете направлять разряды любой силы куда захотите. Но вы поклялись не убивать молнией людей, каким бы злыми они не были. Вы можете только оглушить врага. Каждый раз при использовании молнии в битве, вы должны проверить свое *Мастерство* . В случае неудачи, вы промахиваетесь и придется сражаться как обычно. Иногда вы не сможете использовать молнию дважды. Каждый раз при использовании этой способности придется вычитать 2 из своей *Выносливости* .

Ваша первая улика на параграфе 88 , вторую можете выбрать

222 312 280

Пролог

День вашего рожденья был очень тревожным для родителей и их докторов. Ваша мама согласилась подвергнуться генетическому эксперименту. Врачи предупредили ее об опасности, связанной с действием радиации и о том, что исследования еще не до конца завершены. Но она знала все это, поскольку сама была в группе ученых. Работы дошли до той стадии, когда продолжение невозможно без эксперимента над человеком. Ваш отец же не совсем понимал сути эксперимента, когда давал согласие. Восемь пар напряженных глаз внимательно наблюдали за вашим появлением на свет.

Их первая реакция была облегчение. Вы родились нормальным здоровым ребенком. Послеродовые тесты не показали никаких физических нарушений. В детстве ваше развитие тщательно отслеживалось бесконечными физиологическими и психологическими тестами, и все были успешны. Врачи и исследователи поздравляли друг друга – эксперимент завершился полным успехом. Но исследования проводились в строгой секретности – если бы они стали известны миру, общественное мнение пришло бы в такое негодование, что любые генетические эксперименты пришлось бы прекратить. К тому же, ваша мать совсем не хотела, чтобы люди думали о вас как о генетическом уроде. Правду знали всего несколько человек.

Через несколько лет тесты прекратились – врачи больше не видели в них смысла, решив, что вы ничем не отличаетесь от любого другого человека. Вам удалось скрывать от них свои сверхчеловеческие способности, пока они не потеряли к вам интерес.

Ваши родители, которые также устали от бесконечных тестов, решили, что ваши суперспособности должны оставаться в тайне от других людей. Они боялись, что люди будут считать вас монстром до конца жизни.

У вас есть обычная работа в офисе, в небольшой компании. Но когда зовет долг, вы становитесь Белым Рыцарем, служителем правосудия, и сражаетесь с преступниками Титан-Сити. Кроме ваших сверхспособностей, у вас есть специальное устройство, вы называете его Радиобраслет. Он носится на запястье и способен принимать сигналы от двух ваших союзников. Через него вы можете связываться с шефом полиции и вызывать подкрепление, если это необходимо, а.также через браслет вы получаете сигналы о готовящихся преступлениях от Доносчика Джерри, вашего информатора в преступном мире Титан-Сити. Недавно Джерри

предупредил вас о том, что на днях планируется важная встреча. Владимир Утошский, лидер корпорации СТРАХ вызвал своих союзников в Титан-Сити. Утошский, также известный как Титановый Киборг – это суперзлодей, придумавший способ усиливать человеческие способности с помощью электроники. Этот получеловек-полуробот крайне опасен. Джерри не смог выяснить, где и когда назначена встреча, но ясно одно – там будет обсуждаться финальный план свержения правительства и захвата власти. И вы обязаны не допустить этого! Вам нужно выяснить, где состоится встреча и предотвратить ее любой ценой…

А ТЕПЕРЬ ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ

1 (иллюстрация на обороте)

Этим утром вы, как обычно, идете на работу по десятому кварталу. Почему-то вам кажется, что на этот раз что-то не так. Вы останавливаетесь возле телефонной будки, чтобы понять, что именно. На улицах города звучит обычная восьмичасовая какофония. Машины и автобусы с грохотом несутся по Кларк-стрит, сонные водители даже не трудятся объезжать ямы на асфальте. Разносчик газет выкрикивает разные заголовки, в том числе, что-то об ограблении. Десятки мужчин и женщин проходят мимо, направляясь на работу. Сверху доносится шум вертолета. На улице спорят пожилой бизнесмен и полная женщина, которая выгуливала напавшую на него собаку. В общем, ничего необычного… или нет? Различие еле ощутимо, но, как будто, что-то чувствуется в воздухе. Может более нервные глаза прохожих, более настойчивые гудки машин, что-то вроде этого. Сегодня необычный день. Ваши мысли прерывает звук полицейской сирены. Желто-черный Cougar GS выезжает из-за угла, проносится по Кларк-стрит, объезжая пробку по встречной, и сворачивает налево, к Аудубенскому парку. Пропускавшие ее машины возвращаются на свои полосы, движение возобновляется в обычном режиме. Вокруг женщины и бизнесмена уже собралась небольшая толпа, голоса звучат все громче, ситуация там становится совсем неприятной. Что вы будете делать?

Подойдете к толпе и посмотрите, что там происходит 263
Последуете за полицейской машиной в парк 289
Купите газету, чтобы почитать про ограбление 228
Отправитесь на работу 341

2

С большим трудом вам удается запереть существо, которое когда-то было Мустафой Керимом в деревянном ящике. На полу осталась лежать его куртка, вы подходите к ней и тщательно обыскиваете карманы. Удается найти два листка бумаги, на одном из них эмблема корпорации СТРАХ! Лихорадочно развернув его, вы читаете: «встреча состоится в самолете» На втором листке нарисован только какой-то египетский иероглиф и под ним всего одно слово – «Ящик». Осмотрев ящики на полу, вы находите ящик с этим иероглифом и открываете его. Потрясающе! Он полон золотых монет и драгоценностей. Скорей всего, Керим похитил их из музея, заменив на подделку. Мошенничество блестяще раскрыто, надо только сообщить об этом полиции (добавьте себе 4 *Балла Супергероя*) и можно уходить из музея (276).

3

Вы скрываетесь за створкой ворот, дожидаясь, пока Бронски подойдет поближе. Вот уже слышны его шаги. Вы бросаетесь на него из своего убежища, но убийца успевает выхватить из кармана пиджака оружие – электрический нож. Вам придется сражаться с ним.

«Бензопила» Бронски

Мастерство 8 Выносливость 8

Если вам удалось победить, то 93

4

В цирке все готовятся к вечернему представлению. Вокруг огромного купола стоят автоприцепы, чуть дальше – клетки с животными. Внезапно к вам подбегает карлик в костюме клоуна. Он не может говорит, вместо этого дудит в свой рожок, хватает вас за руку и тянет за собой. Пойдете с ним, как он хочет (399), подойдете к клетками (310) или к большому прицепу в центре (223)?

5

Вы отчаянно пытаетесь сломать дверь, но она слишком прочна. Наконец, вы понимаете, что лучше, что вы можете сделать – оставить ее в покое, тем более вы уже успели получить травмы (потеряйте 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*) – 60 .

6

Как бежать из этой тюрьмы? Похоже, есть только один способ – расплавить замок лучом. Правда, там сантиметров десять твердого металла! Единственная слабая надежда на небольшое стеклянное окошко в двери. Тщательно сосредоточившись, вы направляете на него луч. Стекло из красного становится желтым, затем взрывается. В комнатке ужасно жарко, но от свежего воздуха температура быстро понижается. Теперь можно относительно безопасно вырезать замок. Выбравшись наконец наружу, вы слышите голоса из-за двери в конце прохода и устремляетесь туда (298).

7

Вам удается пробраться через толпу почти к самому ограждению, оттуда должно быть отлично видно, пусть даже и через головы. Минут через двадцать появляется кортеж, толпа приветственно кричит, уже подъезжает автомобиль Президента, как вдруг вы замечаете в толпе какого-то странного человека, пробивающегося через толпу. Вдруг он выхватывает из кармана пистолет и направляет его на Президента! На вас нет костюма супергероя, но не можете же вы просто стоять и смотреть. Не сомневаясь ни секунды, вы бросаетесь на него

Убийца

Мастерство 7 Выносливость 6

После двух раундов боя – 359 .

8

Вы хватаете мальчишку за плечо, и развернув, объясняете, что воровать – это плохо, нужно работать, зарабатывать деньги и тогда может купить столько чипсов, сколько захочет. На его лице появляется хитрая улыбка и сует руку в карман, как будто за чипсами. Но к вашему изумлению, он достает оттуда пистолет. Улыбка становится еще шире, когда он нажимает на курок, а промахнуться с такого расстояния невозможно…

9

Выбрав место, с которого видно и мужчину и женщину, вы сосредотачиваетесь. Ваша сила быстро действует – они успокаиваются и замолкают. С удивлением посмотрев на окружившую их толпу, женщина пожимает плечами и уходит со своей собакой. А вот мужчина заворожено смотрит на вас. Не выпуская его мысли из-под контроля, вы понимаете, что он не тот, за кого себя выдает. Он судорожно пытается скрыть что-то от вас. Какой-то секрет. Он думает о золотых часах на своем запястье, но тут же отчаянно пытается изгнать эту мысль из головы. Думает о ломбарде неподалеку. Может, он там работает? Но этого вы уже не узнаете – бизнесмену удается отвести взгляд, и он исчезает в толпе. Вы пытаете догнать его, но ничего не выходит. Тем временем собравшиеся люди расходятся, глазея на вас, и вы решаете уйти.

Пойдете в Аудубенский парк 165

Купите газету 228

Отправитесь на работу 341

10

Из аэропорта вы сразу едете домой. Ну и денек! Упав в кресло перед телевизором, вы берете холодный коктейль (восстановите 6 *Выносливостей*). Только одно вас беспокоит. Ваш босс, Джонатан Уайт, будет в ярости, когда встретит вас завтра. Придется придумать какие-нибудь оправдания поубедительней…

Следующим утром вы встаете пораньше и решаете поехать на метро, чтобы уж точно попасть на работу. Но с каких пор супергероям легко живется? «Помогите» – разносится крик на весь вагон. «Карманник!» О, нет… Только этого вам не хватало. Расталкивая толпу в переполненном вагоне, вы подходите к жертве карманника, как вдруг знакомый пикающий звук раздается с запястья. Электронный голос Радиобраслета говорит: «Раддская Площадь. Быстро». Как всегда! Еще одна дилемма. Поезд останавливается на станции в квартале от молочного завода, нужно быстро решать: выйдете из поезда и посмотрите, что там произошло (201) или поможете жертве карманника (185)?

11

Взлетев в воздух, вы легко догоняете облако. Приблизившись к нему, вы начинаете вращаться как волчок, и ваш план работает. Струя воздуха прибивает облако к земле, оно постепенно материализуется, и на его месте появляется фигура человека. Вам удалось поймать опаснейшего преступника (добавьте 2 *Балла Супергероя*), но, к сожалению, он уже успел отправить снимки записей профессора боссам корпорации СТРАХ. Теперь – 162 .

12

Молния попадает прямо в центр туши, но она даже не замедляет своего движения. Может, холод нейтрализовал ее действие? В любом случае, раздумывать над этим некогда (436).

13

Вы бросаетесь за ним. Но поймать его не так-то просто – он знает, что вы не будете использовать луч, когда вокруг столько людей. На первом этаже вам почти удается его догнать. Оглянувшись, он в панике бросается к другому эскалатору. Вы уже рядом, как вдруг он сбрасывает с себя куртку и швыряет ее вам под ноги. Запутавшись прицепленных к ней цепочках, вы падаете на пол. Черт, как больно! С трудом поднявшись, вы лишь бессильно смотрите, как преступник выбегает на улицу. Теперь его уже не поймать. Подобрав куртку, вы обыскиваете карманы в поисках улик и находите кое-что любопытное. Это мятый листок бумаги, на котором эмблема корпорации СТРАХ! Там написано: «Не забудьте. Ваши товары нам нужны до начала собрания, 28-го числа. Не подведите нас!» Ну что, похоже, ваши усилия не пропали даром. Сунув записку в карман, вы возвращаетесь на третий этаж, чтобы передать остальных головорезов полиции (380).

14

Вы быстро обыскиваете ломбард. Полки завалены дешевыми драгоценностями, фотоаппаратами, телефонами, дешевой меховой одеждой, в общем, всем тем, что люди обычно оставляют в залог. В другой комнате то же самое. Похоже, вы ошиблись. Осмотрите ресторан напротив (351) или отправитесь куда-нибудь еще (368).

ND ICE CREAM
ENTS

15 (иллюстрация на обороте)

По Виснейлэнду гуляет огромное количество людей, наслаждающихся прекрасным солнечным днем. Воздух наполнен запахом сахарной ваты и хот-догов, вы проходите мимо карусели, заполненной детьми, которые с удовольствием делают вид, что управляют фигурками животных, на которых сидят. Крики восторга с "американских горок", когда поезд срывается вниз, прорываются через общий гвалт. Наверно, и вам стоит развлечься. Какой аттракцион вам больше нравится?

Американские горки? 187

Дом смеха? 174

Автодром? 357

16

Связав всех троих, вы освобождаете Суэйна и вызываете полицию через Радиобраслет. Пока они едут, вы рассматриваете дьявольские изобретения Капканщика. Кроме ванны-ловушки, которая сделала его знаменитым (жертва вытаскивает клапан, в ванне открывается отверстие, затягивающее того, кто в ней сидит вместе с водой), вас впечатляет сеть-платок. Стоит потянуть за один его конец, и он превращается в прочную сеть, способную связать человека. Среди чертежей и разного хлама на столе вы находите дневник Капканщика. В нем много всего интересного (восстановите 1 *Удачу*). Например, там написано, что ему удалось подчинить себе Сидни Нокса, ученого ядерной лаборатории. Сидни – тихий нелюдимый человек, который проводит большую часть времени на чердаке, наблюдая за птицами. Но сейчас он под контролем Капканщика, и выполнит его поручение. Если вам когда-нибудь понадобится найти Сидни Нокса, отнимите 40 от номера параграфа, на котором будете находиться. Наконец приезжает полиция и увозит преступников (добавьте себе 3 *Балла Супергероя*), больше здесь делать нечего (428).

17

Наверно, лучше пойти к ювелиру в обычной одежде. Переодевшись, вы незаметно уходите из парка и отправляетесь на 9-ю авеню, в невзрачную ювелирную мастерскую. «Дешевая безделушка», – говорит вам скрюченный лысый старик с щетиной на лице. «За медальон с монограммой много не выручишь. Вот, что я скажу. Я дам тебе за него пять с половиной баксов, не больше». Вежливо объяснив, что медальон не продается, вы уходите из мастерской (181).

18

Ну и денек! Вы падаете в мягкое кресло перед телевизором и с наслаждением делаете глоток холодного коктейля. Можете отдохнуть (восстановите 6 *Выносливостей*). Только одно вас беспокоит. Ваш босс, Джонатан Уайт, будет в ярости, когда встретит вас завтра. Придется придумать какие-нибудь оправдания поубедительней…

Следующим утром вы встаете пораньше и решаете поехать на метро, чтобы уж точно попасть на работу. Но с каких пор супергероям легко живется? «Помогите» – разносится крик на весь вагон. «Карманник!» О, нет… Только этого вам не хватало. Расталкивая толпу в переполненном вагоне, вы подходите к жертве карманника, как вдруг знакомый пикающий звук раздается с запястья. Электронный голос Радиобраслета говорит: «Молочный завод. Быстро». Как всегда! Еще одна дилемма. Поезд останавливается на станции в квартале от молочного завода, нужно быстро решать: выйдете из поезда и посмотрите, что там произошло (369) или придете на помощь жертве карманника (185)?

19

Остальные преступники настолько потрясены поражением своего лидера, что даже не пытаются сопротивляться. Заперев их в конференц-зале, вы приказываете пилоту сажать самолет, и он беспрекословно подчиняется. В аэропорту вас уже ждет полиция (440).

20

Вы разворачиваете карту. Это старая потрепанная карта Титан-Сити, вся пятнах от жирных пальцев. Ваше внимание привлекает небольшой черный крестик примерно на пересечении 2-й авеню и 12-й улицы. Больше ничего интересного на карте нет, вы сворачиваете ее и кладете в карман (85).

21

Тысячи жителей Титан-Сити вышли на улицы, чтобы встретить Президента. Они выстроились в несколько рядом вдоль 7-й авеню, ожидая его машину, которая должна появится через полчаса. На улице огромное количество флагов и плакатов. Можете пока скоротать время за чашкой кофе в баре (100) или протиснуться в толпу в поисках места, откуда будет видно получше (7).

22

Подбежав на расстояние выстрела, вы бьете молнией прямо в грудь чудовища. Оно воет от боли и выпускает опоры. И тут происходит поразительная вещь: корчась от боли, монстр уменьшается в размерах. Он превращается в обычного человека, и вы сразу узнаете его лицо. Это никто иной как Илья Карпов, известный агент корпорации СТРАХ. Вам придется драться с ним:

Илья Карпов

Мастерство 8 Выносливость 8

Если вам удастся победить его, то 364 .

23

Вы подбегаете к лимузину. Полиция уже оттеснила толпу на безопасное расстояние, рядом стоят пожарная машина и машина скорой помощи. Похоже, ситуация под контролем, но разгорающийся огонь все равно беспокоит вас. В машине два человека – водитель и пассажир на заднем сиденье, оба без сознания. Попробуете им помочь (366) или предоставите это пожарным (244)?

24

За дверью грязный задний двор магазина. Быстро окинув его взглядом, вы замечаете носок ботинка, выступающий из-за кучи коробок. Какой суперспособностью вы владеете?

Энергия 344
НТС 402
Сверхсила 232
Телепатия 209

25

Вы ничего не можете сделать. Преступник приказывает вам немедленно уходить, и у вас нет другого выбора, кроме как подчиниться. Вы медленно отходите к двери, как вдруг раздается оглушительный выстрел, а за ним звук бьющегося стекла. Отравитель падает на пол, выронив пробирку, из отверстия в его лбу течет кровь. В окне появляется лицо диспетчера, которого вы развязали, в руке его дымящийся револьвер. С облегчением вздохнув, вы уезжаете (107).

26

Ваш проводник долго ведет вас по зоопарку, пока наконец вы не приходите к административному зданию, где он и знакомит вас с директором. Вы спрашиваете его о сбежавших животных. «Боже, Рыцарь, – говорит он, – у нас, конечно, был такой случай, но это вряд ли национальное бедствие. В конце концов, кому может навредить сбежавший муравьед. Ну может сожрал несколько термитов, но о них вряд ли кто-то будет горевать». Действительно, думаете вы, директор прав, муравьед совершенно безопасен для людей. Больше тут делать нечего, отправитесь в египетский музей (158) или решите, что пора идти домой (113)?

27

Похожие на спящих великанов, огромные поршни и винты неподвижно застыли. Внезапно вы слышите скрип двери, быстро прячетесь за колоссальным маховиком и… это просто механик, брызнув немного масла на шестеренки, он уходит. Обычное техобслуживание. Наконец вы понимаете, что дальше ждать нет смысла (368).

28

Алхимик отталкивает вас и швыряет пробирку прямо вам под ноги. Она разлетается на осколки, и нервнопаралитический газ наполняет банк. Вы пытаетесь задержать дыхание, но безуспешно… Вы просыпаетесь от того, что полицейский трясет вас за плечи. Алхимики исчезли, забрав деньги, клиенты и сотрудники банка тоже постепенно приходят в сознание, но двое полицейских никак не могут привести в чувство пожилую женщину. Один из них, склонив голову, встает. Она мертва! Все смотрят на вас. Если бы не ваше вторжение, Алхимики просто уехали бы с деньгами, не причинив никому вреда. Вы и сами в отчаянии, ваша уверенность в себе сильно поколеблена (потеряйте 1 *Мастерство* и 2 *Выносливости*). Больше здесь оставаться нет смысла – 372 .

29 (иллюстрация на обороте)

Небольшое облако коричневого дыма медленно уплывает от дома. Какой суперспособностью вы владеете?

Телепатия 287

Энергия 203

Сверхсила 11

НТС 153

30

Если вы знаете номер дома, сложите его с номером авеню, на которую вы пришли, отправляйтесь на этот параграф. Если ничего не выйдет, то 368 .

31

Киньте кубик. Выпавшее число покажет серьезность раны.

1, 2, 3: собака достала вас когтями, потеряйте 2 *Выносливости* .

4,5: собака швырнула вас в стену (потеряйте 2 *Выносливости*). Если вы деретесь в лаборатории, то потеряйте еще и одно *Мастерство* , если нет , то пока вы не пришли в себя, она успевает укусить одного из студентов.

6: собаке удалось вас укусить, *Проверьте свою Удачу* , если вам повезло, потеряйте 3 *Выносливости* , если нет – яд попал в рану, и этот укус оказывается смертельным.

Это нужно будет делать каждый раз, когда получите рану, теперь же продолжайте бой!

32

Пилот замечает ваше появление, вертолет начинает поворачиваться. Вы взлетаете чуть выше и, сделав над ним круг, пикируете вниз, все увеличивая скорость. Но метрах в пяти от цели вы слышите голос Макромозга: «Огонь!» Струя из огнемета бьет прямо в вас, сознание гаснет, и вы летите вниз. К счастью, вы даже ничего не почувствуете, когда ударитесь об землю…

33

Вы бросаетесь на мутанта и сбиваете его с ног. Придется драться с ним:

Сидни Нокс

Мастерство 7 Выносливость 6

Если вам удастся победить его, то 140 .

34

Вы отправляетесь на окраину города, к дому доктора Чарльза Крэйфиша, известного исследователя космоса. Дождь усиливается с каждой минутой, переходя в настоящий ливень. Дверь открывает горничная ученого, она даже не удивляется, увидев вас: «Ой, Белый Рыцарь, – хихикает она. – Какая честь! К нам приходит много важных людей, ведь доктор работает над спутниковой системой «Звездные войны» – но супергероев у нас в гостях пока не было. Проходите». Горничная говорит, что ученый работал до поздней ночи и сейчас спит. Попросите разбудить его (66), спросите, можно ли осмотреть его кабинет (403), или подождете, пока он проснется (257)?

35

Вы передаете Мучителя полиции, и его уводят в машину. Наклонившись, вы поднимаете выпавший из его кармана клочок бумаги. На нем несколько слов, возможно, он записал их во время телефонного разговора, чтобы не забыть. Но часть записки оторвана. Удается разобрать только «Ст…» и под ним «встреча 27 числа в вос…» Вы решаете взять этот клочок с собой на всякий случай (10). За спасение пассажиров можете добавить себе 2 *Балла Супергероя* .

36

Переодевшись, вы возвращаетесь к полицейскому. «Белый Рыцарь! Добрый день, то есть, нет… Не очень-то хороший день сегодня. Я могу чем-то помочь?» Вы спрашиваете его, что здесь произошло. Оказывается, тут убили и ограбили какого-то бизнесмена, он решил пройти в свой офис через этот парк, но тут ему перерезали горло. Но больше офицер ничего не знает. Очевидно, полиция уже взяла это дело под свой контроль, вам нет смысла вмешиваться (73).

37

Выйдя из комнаты, вы находите Гранта Морли. Но он только грустно качает головой – это не его ключ. Удивленный, вы уходите из Дома смеха, но тут же видите ответ на эту загадку – маленький мальчик плачет рядом со своим велосипедом. Он прицепил велосипед к столбу, но ключ от замка потерял. Вы возвращаете мальчику его ключ (добавьте себе 1 *Балл Супергероя*), и он сразу перестает плакать. Вы же уходите из Виснейлэнда (103).

38

Вы приходите к Джерри в костюме Белого Рыцаря. Он живет в бедном районе города в грязной однокомнатной квартире. Конечно, он недоволен вашим визитом – вас могли видеть, и это лишит его прикрытия, но, как всегда, у него есть для вас ценная информация. Похоже, Капканщик получил контроль над мозгом Сидни Нокса, сотрудника ядерной лаборатории Мердока. Сидни довольно необщительный тип, любит сидеть на чердаке лаборатории наблюдая за птицами. Ему был внедрен гипнотический чип в голову, но никто не знает, что там, но информация может вам пригодиться (восстановите 1 *Удачу*). Если в будущем вам понадобится найти Сидни Нокса, отнимите 40 от номера параграфа, на котором будете находиться. Теперь пора идти домой. Вечер проходит спокойно (восстановите 6 *Выносливостей*) – 215.

39

Вы идете по набережной, но она очень длинная. Пойдете к «Океанарии», причалу, где стоят роскошные яхты (370) или к заливу Клэнси, где расположены портовые доки (317).

40

Игра отменена, точней, перенесена на другой день. Что делать теперь? Можете пойти на 7-ю авеню посмотреть на прибытие Президента (21) или пойти домой отдохнуть (311).

41

Вы врываетесь в булочную и спрашиваете продавца о последнем посетителе. Но ничего интересного выяснить не удается – он вел себя как обычно, купил хлеба с отрубями, пару заварных пирожных и ушел. Если вы владеете Телепатией, то 246 , если Сверхсилой, можете попробовать догнать фургон (414). В противном случае можно попробовать поискать здесь какие-нибудь улики (331).

42

Вы идете мимо полок, пытаясь найти что-нибудь поинтересней. Что ему может понравиться? Исторический роман? Триллер? Хм… Похоже, вот то что надо – «Колдун огненной горы», наполовину книга, наполовину игра. Заплатив за нее, вы выходите из магазина (301).

43 (иллюстрация на обороте)

Вам везет! Билеты на сегодняшнее представление еще не распроданы. Конечно, на лучшие места уже не попасть, но вам удалось взять место, с которого тоже неплохо видно. Мюзикл про мышей, живущих на свалке мусора и для развлечения поют друг другу. Но больше всего вам нравится, как поет главная звезда – Лола Манч. Вдруг в последней сцене, посреди главной песни, которую она поет, шоу прерывается. Сначала вам кажется, что человек в костюме змеи тоже актер спектакля, но когда он хватает ее и тащит за сцену, вам становится ясно, что это похищение! Пользуясь темнотой в зале, вы быстро переодеваетесь. Теперь выйдете из театра, чтобы перехватить похитителя на улице (407) или последуете вслед за ним за кулисы (169)? Либо можете не браться за это преступление и просто пойти домой, предоставив событиям идти своим чередом (79).

44

Грязная прихожая только подтверждает ваши подозрения. Эта контора может заниматься чем угодно, но уж точно не экспортом высокотехнологичного оборудования. Пожилая женщина с завязанными в пучок волосами, поднимает брови и с удивлением смотрит на вас. Пройдете мимо нее в офис, пока она не успела вас остановить (199) или попробуете назвать ей какой-нибудь пароль (110)?

45

Вы обходите клетку вокруг, пытаясь найти хоть какие-то следы, но очень быстро понимаете, что попусту тратите здесь время. Лучше уйти из цирка и придумать что-нибудь получше (148).

46

Сейчас в ангаре всего один вертолет, людей вокруг не видно. Но вертолет шестиместный, отличное место для собрания. Вы решаете спрятаться за грудой ящиков в углу и подождать. Если вы знаете, когда состоится встреча, сложите ее дату и время и полученную сумму прибавьте к этому параграфу. Если ничего не вышло – 220.

47

Самое время вспомнить про заметку в газете (34).

48

Молния попадает монстру прямо в грудь. Слегка пошатнувшись, он поворачивается к вам и оглушительно ревет. Вы стреляете еще раз, но результат тот же. Молния не оставила на нем и царапины! Опустошитель создан из обломка метеорита, ваши удары не смогут ему повредить. Зато он подходит ближе и наносит вам страшный удар огромным кулаком. Вы отлетаете в другой конец зала. Прежде, чем вы успеваете придти в себя, чудовище хватает вас и вышвыривает в окно. К счастью, вы будете все еще без сознания, когда рухнете на землю с высоты третьего этажа…

49

Вы продолжаете рассудительно говорить с ним, хотя сначала эта идея казалась безнадежной. Кажется, он поддается на уговоры. Под одобрительный шепот людей в диспетчерской вы продолжаете убеждать его, что даже если он сделает то что хочет, это будет означать его собственную смерть и конец всему. Наконец преступник решает отказаться от своей безумной идеи. Он бросает штурвал и развязывает пилота, самолет мягко садится на полосу (285).

50

Вы идете по авеню, проходя несколько перекрестков. Если вы знаете, какой из них вам нужен, сложите номер улицы с номером авеню, на которую вы пришли, и отправляйтесь на соответствующий параграф. Если ничего не выйдет – 368 .

51

Вы звоните по тому телефону. Трубку берет девушка, которая начинает рыдать, как только вы объясняете ей, что происходит. Она соглашается немедленно приехать в аэропорт. Час спустя она приезжает, Сьюзан Блайт очень молода и красива, но она ужасно расстроена и просит поговорить с Мучителем по рации. «Ричард, – рыдает она, – Ричард, это я, Сьюзан». В эфире тишина, но потом звучит голос: «Сьюзан. Что ты там делаешь?»

«О, Ричард, – отвечает она, – прошу, не делай этого, те люди ни в чем не виноваты. И я знаю, что та женщина просто медсестра, но как я могла тогда это понять?» Захватывающая история – думаете вы, но, по крайней мере, преступник успокаивается. Буквально за десять минут девушке удается уговорить его посадить самолет, что он и делает под аплодисменты собравшихся в диспетчерской людей. Если вы обладаете Сверхсилой, можете долететь до самолета и арестовать Мучителя лично (35), если нет – 285 .

52

Вам нужно сконцентрироваться, но времени нет – надо действовать быстро (436).

53

Увидев троих приятелей лежащих на полу, четвертый гасит огонь и бросается вниз по эскалатору. Попробуете его догнать (13) или останетесь здесь до приезда полиции (380)?

54

К месту происшествия подлетает полицейская машина и с резким скрежетом тормозит. Из нее вылезают два детектива и подходят к телу, чтобы осмотреть его. Вы тем временем подходите к кустам. *Проверьте свою Удачу* , если вам повезло, то 405 , если нет – 91.

55

Влетев в воздух, вы осматриваете море. Женщина была права – метрах в тридцати от пляжа вы видите черный плавник акулы, который стремительно приближается к мальчику. Без колебаний вы летите туда и, снизившись к воде, вцепляетесь в спину акулы (294).

56

Вы почти час ходите вокруг театра, ожидая появления Змеечеловека с его жертвой. Тут вы видите, как один из швейцаров, спотыкаясь от волнения, бежит к вам. «Он с другой стороны, – кричит он, – и с ним мисс Манч!» Выругавшись, вы бежите туда, но слишком поздно – похитителя уже и след простыл. Вам не остается ничего другого как пойти домой (79).

57

Убийца уже почти прицелился, у вас будет только один шанс. Если вы попали, то 400 , если молния прошла мимо, остается только драться с ним голыми руками.

Киллер

Мастерство 9 Выносливость 8

При вашей победе – 258 .

58 (иллюстрация на обороте)

Вслед за полковником вы бежите к учебному полигону. Пока он раздает приказы своим людям, вы смотрите в небо. Двадцать тяжело вооруженных вертолетов с эмблемой корпорации СТРАХ приближаются к базе! Солдаты занимают свои позиции, атака начинается. Очевидно, что это хорошо спланированный налет, и у вас даже есть предположения насчет организатора. Несмотря на пулеметный огонь, несколько вертолетов приземляются у забора полигона. Из одного из них выходит коренастый человек в черном костюме. Так вы и знали – это Макромозг! Как и вы, он результат генетического эксперимента, возможности его мозга намного превосходят возможности обычного человека. Только, в отличие от вас, он решил использовать свои способности в целях зла. Тяжелая ситуация – думаете вы. У небольшого гарнизона почти нет шансов победить великолепно обученный отряд суперзлодея. Но, возможно, если вы сможете победить командира, у солдат полковника появится надежда. Пока вы обдумываете это все, звучит голос Радиобраслета: «Здание сената. Быстро!» Надо немедленно принимать решение. Оставите базу и отправитесь к зданию сената (154) или останетесь здесь, чтобы сразиться с Макромозгом (208).

59

Сосредоточившись на замке, вы пытаетесь расплавить металл. Но это бесполезно – эта тут десятисантиметровая сталь, вам с ней не справиться. Через некоторое время подводная лодка погружается на глубину. Вдруг испуганное лицо матроса появляется в иллюминаторе. «Тут посторонний, – кричит он на всю лодку, – в эвакуационной камере! Нетрудно догадаться, что они с вами сделать. Оглушительный грохот сменяется шипением открывающихся шлюзов. От шока вы теряете сознание, а через несколько секунд легкие наполняются водой…

60

Перед самым уходом вы успеваете поговорить с одним из офицеров полиции, живущим рядом со Старкерс-бич. Он говорит, что по рации сообщают об огромной акуле, которую видели на пляже, и просит вас заняться этим делом. Его двое детей плавают там каждый уикенд, и он беспокоится об их безопасности. Вы говорите, что позаботитесь об этом. Отправитесь на пляж прямо сейчас (72) или нет (98)?

61

Вы потрясены этой чудовищной трансформацией и начинаете сомневаться, что способны справиться с мумией. Будете сражаться (184) или броситесь вверх по лестнице, подальше отсюда (314)?

62

Выставка превращается в хаос. На полу лежат без сознания люди, другие в ужасе пытаются добраться до выхода. Какой суперспособностью вы владеете?

Сверхсила 116

Телепатия 282

НТС 186

Энергия 304

63

Вернувшись домой, вы закидываете брюки в стиральную машинку и, перевязав ногу, одеваете новые. Можете восстановить потерянную *Выносливость* . Теперь пора на работу (341).

64

Человек нервно заикается: «Пистолет … у него был пистолет!» Вы, конечно, не можете отказаться себе в удовольствии достать найденный у мальчишки водяной пистолет и облить его. Он в ужасе пытается закрыться руками, какой страшный трус! Но он хочет загладить свою вину. Оказывается, вчера лавочнику удалось подслушать разговор двух покупателей и он услышал кое-что интересное. Это были работники скотобойни, они обсуждали, что недавно бойня была куплена Сильвией Фрост. Лавочнику это имя показалось знакомым, и он нашел в старых газетах, что это та самая Ледяная Королева! Действительно, неплохая информация (восстановите 1 *Удачу*). Если когда-нибудь столкнетесь с делом рук Ледяной Королевы, отнимите 20 от номера параграфа, на котором будете находиться. Поблагодарив лавочника, вы уходите (438).

65

После сокрушительного удара в грудь монстр вдруг растворяется в воздухе. Пораженный не меньше стоящих поблизости зевак, вы застываете в изумлении (138).

66

Ученый очень недоволен тем, что ему помешали спать. Обругав горничную, он в халате спускается по лестнице. «Мне все равно, пришел кто там пришел, – ворчит он, – я занят очень важной работой надо спутником “Звездные войны”, мне нужен отдых». Извинившись, вы говорите ему о своих опасениях, что кто-то попытается похитить его секреты. «Чепуха, – фыркает он, – дом защищен сложной охранной системой. Никто не может проникнуть внутрь, не вызвав тревоги. Вы объясняете, что преступник – необычный человек и просите пустить вас в кабинет (303).

67

Теперь самое время вспомнить, что вам давно надо быть в офисе. Еще и дождь начался, вот черт! Если нет других идей, переодевайтесь и отправляйтесь на работу (111).

68

Теперь надо как следует осмотреться. На полках дешевые драгоценности, фотоаппараты, телефоны, какие-то шубы, в общем, всем тем, что люди обычно оставляют в залог. В другой комнате то же самое. Похоже, вы ошиблись. Осмотрите ресторан напротив (351) или отправитесь куда-нибудь еще (368).

69

Флакон феноловой кислоты попадает чудовищу прямо в грудь. Опустошитель громко ревет, пытаясь понять что происходит. Кислота разъедает камень как бумагу! он шатается и неуклюже пытается ударить вас, но он явно сильно ослабел. Монстр падает на колени рядом с окном, с невероятным трудом поднимается на ноги, снова спотыкается и летит прямо в оконный проем. Вы подходите, чтобы посмотреть вниз, там только осколки – все таки здесь три этажа. Опасность миновала (119).

70

Возможно, стоит сразу отправиться на туда, где состоится собрание. Если вы знаете адрес, умножьте номер авеню на 10 и посмотрите соответствующий параграф. Если нет – 368 .

71

Вы хотите уйти с площади и пойти наконец на работу, но это не так-то просто. Вас окружает толпа поклонников, и все хотят автограф, суют вам карандаши и листки бумаги. Тут ваше внимание привлекает какой-то человек, похожий на мышь. «Эй, Рыцарь, – кричит он, – подойди сюда!» Он выглядит подозрительно, но тоже держит карандаш и бумагу. Подойдете и узнаете, что он хочет (126) или не обратите внимания и продолжите раздавать автографы (393)?

72 (иллюстрация на обороте)

Похоже, на Старкерс-бич все как обычно. Сотни семей загорают на солнце и купаются в море, красивые девушки в купальниках парочками гуляют по набережной, хихикая на комплементы мускулистых парней, пытающихся привлечь их внимание. Внезапно раздается громкий женский крик: «АКУЛА! АКУЛА!» Купающиеся мгновенно реагируют, в панике стараясь достичь берега. Ваша реакция также незамедлительна. Какой суперспособностью вы владеете?

НТС 299
Энергия 180
Телепатия 146
Сверхсила 55

73

В тихом переулке вы быстро меняете костюм супергероя на обычную одежду (181).

74

Доставить пойманного злодея вниз – не самая легкая задача, но пара точно рассчитанных прыжков, и вот вы уже стоите на земле. Сдав преступника подбежавшему полицейскому (добавьте себе 3 *Балла Супергероя*), вы уходите из парка развлечений (103).

75

Не забыли, что сегодня в Титан-Сити приезжает Президент? Можете посмотреть на его кортеж, который поедет по 7-й авеню (21). Или можете пойти на футбольный матч, где ваша любимая команда «Тигры» принимает на своем поле «Команчей» из Метро-Сити (114).

76

Тетя Флорис ужасно рада вашем приходу, но удивляется вашему неопрятному виду. Она быстро заваривает чай и ставит на стол тарелку с кремовыми пирожными. Вы очень устали за сегодняшний день, и с удовольствием расслабляетесь. Добираться по темноте домой не хочется, и вы решаете остаться ночевать. Наступает утро. К счастью, сегодня суббота, и на работу идти не нужно. Сегодня в Экспоцентре «Водоворот» выставка под названием «Домашняя техника будущего», можете заглянуть туда (425). Кроме того, сегодня состоится визит Президента в Титан-Сити, интересно было бы посмотреть на его кортеж, который должен проехать по 7-й авеню (21). Если же вы любите футбол, то можно пойти посмотреть товарищеский матч между местными «Тиграми» и «Команчами» из Метро-Сити (114).

77

Конечно, вы правы. Происшествие было вызвано не случайностью или сбоем тепловой системы, это дело рук Сильвии Фрост! Конечно, сначала вы должны спасти людей, но потом можете попробовать разыскать ее, для этого посмотрите параграф 129 . А пока возвращайтесь на 97 .

Вам придется сражаться с ними одновременно:
Четырехрукий
Мастерство 8 Выносливость 6
Тигроголовый
Мастерство 9 Выносливость 5
Доктор Макабр
Мастерство 7 Выносливость 7

Если вам удастся победить, то можете сдать их подоспевшей полиции (получите 3 *Балла Супергероя*) и уезжать из Шатер-молла (226).

79

Отлично выспавшись, вы на следующее утро отправляетесь на работу. К счастью, на этот раз Радиобраслет молчит, и вы приходите даже раньше Джонатана Уайта, к его глубочайшему изумлению. Можете восстановить 2 *Удачи* , потеря работы вам больше не грозит. В пять вечера вы уходите из офиса. Теперь можете переодеться в Белого Рыцаря, заглянуть в полицейский участок и поинтересоваться сегодняшними происшествиями (245), либо нанести неожиданный визит своей тетушке, живущей в пригороде Титан-Сити (134).

80

Вы достаете из Технопояса свой Психический Диффузор, но мутант замечает это, поворачивает голову и внимательно смотрит на него. Устройство не включается! Усмехнувшись вашим тщетным попыткам включить его, Нокс снова концентрируется на реакторе. Вам придется сражаться с ним голыми руками (33).

81

Слегка подняв руки, как будто в знак сдачи, вы концентрируетесь на разуме Отравителя. Его рука с пробиркой слегка поднимается, он подносит ее к губам. Вы концентрируетесь еще сильней, злодей визжит от ужаса, уверенный, что вы сейчас заставите его выпить смертельный яд! Он умоляет о пощаде, но за это вы требуете, чтобы он рассказал все что знает про встречу корпорации СТРАХ. «Хорошо!, – скулит он. – «Я все скажу. Встреча будет совсем скоро, но Утошский меня не приглашал на нее. Место я не знаю, но его знает другой человек, он еще носит золотые часы». Поняв, что больше из него не вытянуть, вы отдаете мысленный приказ разбить пробирку, что он и делает (227).

82

С убежавшими собаками сражаться придется одновременно.

Радиоактивный дог

Мастерство 7 Выносливость 5

Если какой-нибудь собаке удастся ранить вас, то, не закрывая этого параграфа, отправляйтесь на параграф 31 . Если вам удалось победить – 193 .

83

Вы смотрите записи в журнале. Удается выяснить, что в большинстве ячеек хранятся деньги, драгоценности, архивные документы и компьютерные диски, в общем, все, что обычно хранят в сейфах богатые горожане или мелкие бизнесмены. Большая часть этих вещей сейчас в главном хранилище, которое пока не удается открыть, но кое-что разбросано по полу перед его дверью. В одном из документов вы читаете про городскую скотобойню. Судя по бумагам, недавно она была куплена Сильвией Фрост. Это имя звучит в вашей голове как сирена. Сильвия Фрост! Ну, конечно, Ледяная Королева! Возможно, информация в бумагах поможет вам найти ее – если в будущем вам придется столкнуться со следами Ледяной Королевы, отнимите 20 от номера параграфа, на котором будете находиться. Теперь – 60.

84

Выбежав из диспетчерской, вы взлетаете и устремляетесь в небо, к низколетящему самолету. На удивление легко попадаете внутрь через аварийный выход, из-за разгерметизации кабины пассажиры начинают задыхаться, но как только они видят вас, то успокаиваются. Закрыв дверь, вы просите всех сохранять спокойствие. К счастью, дверь в кабину пилотов прикрыта, и Мучитель даже не заметил ваше появление. Надо застать злодея врасплох, вы врываетесь в кабину. У стены лежат два связанных пилота. За штурвалом сумасшедший с всколоченными волосами, безумная улыбка которого сменяется удивлением, когда он видит вас. Времени почти нет:

Мучитель

Мастерство 8 Выносливость 9

Если вам удалось победить за 10 *Раундов атаки* , то 346 , если больше – 376 .

R.I.P.

85 (иллюстрация на обороте)

Когда вы заходите на кладбище, солнце уже скрывается за горизонтом, становится темно. Пока вы идете, становится как-то не по себе, как будто на кладбище могут быть привидения. Внезапно вы слышите странный шум слева. Он исходит от свежей могилы. Вы подходите, чтобы рассмотреть получше. Тут ваши глаза расширяются от ужаса. Земля в могиле ходит ходуном, как будто кто-то пытается вылезти! Из земли появляется рука! Вы с ужасом смотрите, как огромное тело вылезает из ямы. Как-то эта тварь уже попадалась вам, вы сразу ее узнаете. Огромное чудовище с острыми когтями, Перевоплощающийся! Его невозможно убить, как оно могло попасть в обычную могилу? Похоже, какой-то тупой чиновник не поверил в эту историю! Ясно одно – нельзя допускать, чтобы он снова оказался в Титан-Сити. Какой суперспособностью вы обладаете?

НТС 332
Телепатия 422
Сверхсила 352
Энергия 373

86

Поезд останавливается на станции Гримм-стрит, вы выходите из метро и идете на работу. «Лафайет! Немедленно ко мне!» Стоило вам только перешагнуть порог офиса, как вас оглушает грохочущий голос Уайта. Вы заходите к нему в кабинет, бормоча извинения за очередное опоздание. «Достаточно, – кричит он, – думаешь, мы тут все будет это терпеть? И гордиться тем, что ты соизволил придти? Это тебе не благотворительный фонд, вот что я тебе скажу. Так как я сегодня добрый, можешь убираться домой. Получишь только штраф! Но если завтрашним утром я приду и не увижу тебя на месте, можешь искать себе другую работу!» Потупившись, вы выходите из офиса. Как ему объяснишь, насколько важно то что вы делаете. Но, по крайней мере, день сегодня свободен. Что вы будете делать? Отправитесь в развлекательный парк Виснейлэнд (15) или предпочтете прогуляться по магазинам в центре города (202)?

87

Вы взлетаете и направляетесь к авиалайнеру. Пока он еще не успел набрать скорость, вы догоняете его и врываетесь внутрь через аварийный выход. В самолете устроен небольшой конференц-зал, и там уже началась встреча. Когда вы появляетесь в зале, все шестеро встают со своих мест. Преступники потрясены, все, кроме одного. «Спокойно, – яростно рычит усиленный гальванопластикой голос Утошского, – наш скромный посетитель вряд ли задержится тут надолго». Другие смотрят, как он выходит из-за стола и идет к вам. Наполовину человек, наполовину робот, он носит очки, выпускающие лазерные лучи, а руки его усилены металлом и являются настоящим оружием. Если у вас есть Глушитель Контура, то 411 , если нет – сражайтесь с лидером корпорации СТРАХ.

Титановый Киборг

Мастерство 18 Выносливость 20

После третьего раунда боя – 136 .

88

Печально известная банда под названием Алхимики планирует серию ограблений банков. Первой целью должен был быть Кливлендский банк, сегодня в 4 утра. Следующим будет отделение того же банка на углу 128 улицы и 10 авеню »

89

Вы бросаетесь по коридору в поисках огнетушителя, но не можете его найти. Наконец в какой-то пустой комнате удается найти один. Вернувшись в лабораторию, вы ломаете печать и направляете его на кипящую пробирку. Но ничего не происходит! Смотрите на наклейку и видите, что он просрочен больше чем на два года. Остается только спуститься на этаж ниже. Но когда вы наконец приносите нормальный огнетушитель, вы видите, как Мердок улыбается. «Смотри, – говорит он, – температура падает. Опасность миновала». И, действительно, жидкость прекратила кипеть. Вздохнув с облегчением, вы уходите из лаборатории и идете домой (18).

90

Батуты расположены около одной из стен Дома смеха. Похоже, они хорошо закреплены и вполне безопасны. Вы прыгаете на один из них и с удивлением замечаете, что они подбрасывают очень высоко. Сделав еще несколько захватывающих прыжков, вы вдруг замечаете кое-что интересное. Почти под крышей дома есть дверь в стене, она отлична замаскирована, поэтому ее невозможно заметить с земли. Вы сильно отталкиваетесь и взлетаете ввысь и цепляетесь за выступ возле двери. Забравшись на него, вы врываетесь внутрь. Ваша догадка была верна! Посреди комнаты стоит человек к красном плаще – Алый Шутник, знаменитый вор и грабитель. Ваш долг – арестовать его:

Алый Шутник

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удастся победить его, то 74 .

91

В кустах ничего нет. Остается только оставить это дело полиции (73).

92

Не спуская глаз с надвигающихся львов, вы нащупываете в Технопоясе свой Эмулятор Запаха. Нажав пару кнопок, вы настраиваете его на запах валерьянки. Почуяв его , львы застывают на месте, а когда вы кидаете устройство в уголок клетку, звери начисто забывают про вас и бросаются туда. Потрясенный Циркач сдается без сопротивления. Пока едет полиция вы даже успеваете осмотреть его бумаги. На одном из листков эмблема корпорации СТРАХ! Там написано: «Пароль – Ртуть». Запомнив сообщение, вы рвете бумажку на кусочки (433).

93

Скрутив злодея, вы тащите его в полицейский участок. Он умоляет вас не сдавать его, даже делится полезной информацией – ходят слухи, что Змеечеловека бросила его подружка, актриса Лола Манч. Она знаменита своей фразой: «Я не хочу быть звездой, я лишь хочу быть обычной девушкой». Она никогда не пользовалась роскошными гримерными, и чуть не разрушила свою жизнь, став подругой преступника. Змеечеловек поклялся, что она вернется к нему если не по своей воле, то силой.

Конечно, никаких сделок с преступником не будет, но за информацию можете добавить 1 *Удачу* . Вы сдаете Бронски удивленному сержанту и уходите. Можете добавить 1 *Балл Супергероя* за этот арест – 67.

94

Вы решаете поехать в Шатер-молл, огромный торговый центр за городом с сотнями магазинов. Куда вы хотите зайти сначала? В супермаркет (160) в компьютерный магазин (264) или в аптеку (313)?

95

Получив новую раны, вы слегка выпускаете акула. Сильным рывком она освобождает и плывет прямо к мальчику. Она хватает его своими огромными челюстями, вода окрашивается красным, с берега доносятся крики ужаса. Взмахнув напоследок хвостом, акула уходит под воду, вы плывете обратно и вскоре выходите на берег. Из толпы не доносится ни звука, за исключением плача несчастной матери. Готовый провалиться сквозь землю, вы уходите в безлюдное место, переодеваетесь и уезжаете с пляжа (18).

96

Корабль огромен, его и за день не обойдешь. Но с чего-то же надо начинать. Спуститесь в машинное отделение (27) или поищете каюту капитана (164)?

97

Как только вы подходите к бассейну, к вам подбегает швейцар и ведет в главный зал, где самый большой бассейн. Когда вы заходите, у вас отвисает челюсть. Бассейн полностью замерз! Дрожащие пловцы смотрят с бортика вниз, туда, где они недавно плавали, но две девочки не успели вылезти, и теперь им грозит смерть от переохлаждения! Надо спешить. Какой суперспособностью вы владеете?

Энергия 309
Сверхсила 338
Телепатия 389
НТС 231

98

На выходе из банка вы слышите писк вашего Радиобраслета. Новое сообщение от Доносчика Джерри. Электронный голос говорит: «Аэропорт Паркер». Лучше отправиться туда, не теряя времени (410), но, возможно, у вас есть предположения, где искать Алхимиков? Если да, то вычтете номер авеню из номера улицы и отправляйтесь туда.

99 (иллюстрация на обороте)

Пока вы проталкиваетесь через толпу, крики все усиливаются. Напряжение растет, мужчина и женщина орут друг на друга, он даже грозит придушить собаку, если хозяйка немедленно не уберет за ней. Люди из толпы тоже лезут в спор: «А если она сделала эта у вас на пороге, вы бы тоже не убрали за ней?» – вопит толстый человек в очках. «Что вы привязались к бедной собаке? Муниципалитет должен содержать тротуары в чистоте» – возражает молодой студент, задрав нос. Другой голос кричит, что надо придушить эту толстую неряху, а не собаку. Еще трое, как и вы, пытаются успокоить спорящих, но без особого успеха. Кто-то пихает вас локтем, и вы падаете, больно вывихнув ногу, но тут наконец раздается свисток, при виде трех полицейских толпу как ветром сдувает, один из них помогает вам встать и спрашивает, не сломана ли нога. К счастью, ничего страшного, но все равно ужасно больно (потеряйте 1 *Выносливость*). Теперь можете пойти домой и переодеться (63) или сначала поговорите с полицейскими (305)?

100

Кофейная «Мэнни» никогда еще не видела такого аншлага. Ажиотаж, связанный с визитом Президента привел сюда огромное количество людей. Вы садитесь рядом с человеком в потертом коричневом пальто, и вскоре вы уже непринужденно болтаете с ним. Человек уже успел напиться и, похоже, говорит больше чем следовало бы. Он связан с преступным миром и рассказывает кое-что интересное. В порту Титан-Сити видели Морское Чудище, и только он знает, что оно здесь делает. Этот огромный получеловек-полурыба собирается отомстить тому, кто год назад поймал его приятеля. А вы хорошо помните, что поймал его ни кто иной, как вы! Нельзя допустить, чтобы этот монстр добрался до Титан-Сити. Надо будет не забыть пойти в порт, как только будет возможность. Теперь – 157 .

101

Не без труда вам удается найти в куче хлама у задней двери какую-то железную крышку. Взяв ее на всякий случай, вы открываете дверь (24).

102

Когда вы спускаетесь, место аварии уже окружено полицией. К своем ужасу вы видите, что водитель и пассажир без сознания, двери напрочь заклинило, а огонь уже подбирается к бензобаку. Переоденетесь за углом в Белого Рыцаря (23) или подождете, что будут делать полицейские (229)?

103

Куда вы отправитесь, выйдя из парка развлечений? Можете пойти в центр, чтобы пройтись по магазинам (202), вернуться домой и как следует отдохнуть (327) или подождете вечера и пойдете в театр, где сегодня показывают мюзикл «Мышки» известного композитора Ллойда Уэббера Эндрюса (43).

104

В костюме Белого Рыцаря вы подходите к толпе. Полиция сразу узнает вас и начинает расталкивать зевак, чтобы дать вам пройти, хотя они и сами убираются с дороги, увидев вас. На земле лежит тело мужчины, довольно обеспеченного, если судить по его дорогой одежде. Рядом лежит кожаный портфель с золотыми вставками. Пока полиция занята разгоном толпы, решайте, что будете делать? Осмотрите его карманы (318) его портфель (211) или кусты поблизости (54)?

105

Вы подходите к двери, концентрируетесь и отдаете собакам мысленный приказ заснуть. Безумный лай постепенно смолкает. Кажется, все в порядке, вы открываете дверь. *Проверьте свою Удачу* , если удача с вами, то 401 , если она отвернулась от вас – 213 .

106

Вы уже почти догнали карманника, как он замечает, что двери вагона начинают закрываться. Поняв, что это его шанс, он бросается туда и выпрыгивает на платформу, а вот вы не успеваете совсем чуть-чуть. Поезд уже отходит от станции, а использовать свои сверхспособности вы не можете, не раскрыв свою личность. Карманнику удалось уйти от вас (86).

107

Предстоящая встреча корпорации СТРАХ не выходит у вас из головы. Может, ваш приятель полковник Сондерс с военной базы за городом что-нибудь об этом знает? Если хотите навестить его, то (342). Или можете вспомнить про сообщение Радиобраслета и отправиться в бассейн Стэнли (97).

108

Городу снова угрожает опасность после того, как адвокаты спасли Папашу Рича от обвинения в убийстве. Он эксцентричный миллионер, у которого достаточно денег, чтобы купить всю полицию. Сейчас он развлекается тем, что убивает невинных жертв, упиваясь их страхом. У него очень изысканный вкус, Папаша Рич живет в дорогом пентхаусе по адресу 58-я улица дом 113 »

109

Всей вашей силы не хватит, чтобы убить мумию, но можете попробовать запихнуть ее в ящик и закрыть крышку, для этого надо уменьшить ее *Выносливость* до 4.

Мумия

Мастерство 10 Выносливость 12

Если вам удалось победить, то 2 .

110

Вы подходите поближе, наклоняетесь и шепчете ей пароль. «Что, – она явно озадачена, – повтори, что ты сказал. Ну!» Вы повторяете. На этот раз она смотрит на вас как на ненормального, тетка хмурится. «Ты что, псих? Пошел вон, пока я не вызвала полицию!» похоже, она не даст вам пройти, но попасть в офис вам все равно нужно. Оттолкнув секретаршу, вы открываете дверь (199).

111

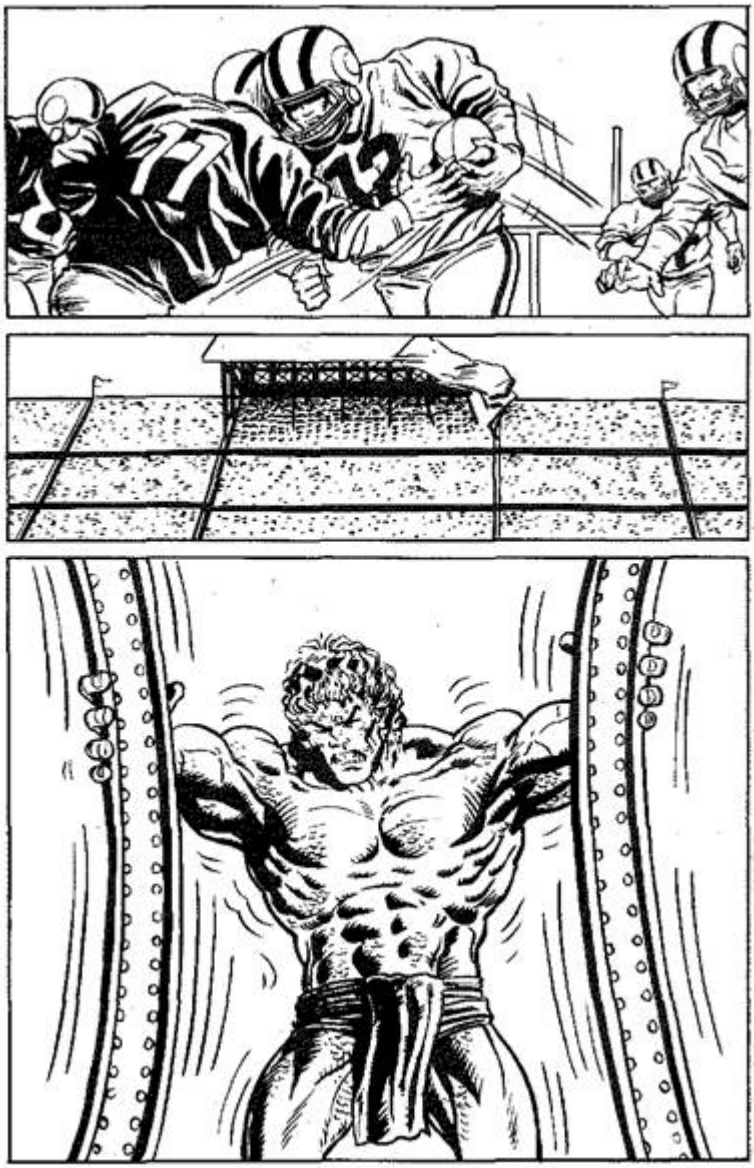
Переодевшись в обычный костюм и завязав галстук, вы идете в офис. Но уже понятно, что вы снова опоздали! Проходя мимо супермаркета «Harrold's» на углу Кларк-стрит, вы думаете о том, что неплохо было бы купить боссу какой-нибудь подарок в качестве извинений за очередное опоздание. Но стоит ли, ведь тогда вы придете на работу еще позже? Зайдете в магазин (429) или предпочтете как можно быстрей попасть на работу (301)?

112

Полицейские и банковские служащие замолкают, как только видят вас в дверях. С кем вы хотите поговорить? С директором филиала (420) с офицером полиции, расследующим ограбление (323) или с охранником (259)?

113

По пути домой вы вдруг замечаете, что за вами кто-то следит. Притворившись, что ничего не заметили, вы заходите за угол и ныряете в первый попавшийся подъезд. Через пару минут подходит какой-то мужчина и, почесав в затылке, останавливается, пытаясь понять, куда вы делись. Подождав, пока он отвернется, вы бросаетесь на него и, заломив ему руки за спину, требуете, чтобы он рассказал вам, кто его послал. Он ужасно напуган и быстро тараторит, что его босс, Толстый Пузырь, важная шишка в преступном мире, приказал ему докладывать о всех ваших передвижениях. От страха он даже выкладывает кое-что полезное. Кто-то из агентов корпорации СТРАХ собирается посетить предстоящую выставку «Домашняя техника будущего», но зачем он не знает (можете восстановить 1 *Удачу*). Вы просите перепуганного шпиона передать Пузырю, что если такое повторить, то уже вы начнете за каждым его шагом, отпускаете его, и он со всех ног бросается прочь. Обдумывая его слова, вы приходите домой, где наконец-то то позволяете себе отдохнуть перед телевизором (восстановите 6 *Выносливостей*) – 215 .



114 (иллюстрация на обороте)

Вы подходите к стадиону и покупаете билет на игру. Матч обещает быть захватывающим – обе команды примерно равны. Вы надеетесь, что у «Тигров» будет преимущество, ведь они недавно потратили больше миллиона на нового защитника Гордон по кличке «Молния», и всем не терпится увидеть его в деле. Но на игре ни одной из сторон не удается оторваться в счете, а на последней минуте первого тайма «Команчам» удается сравнять счет. Зато во втором тайме «Тигры» быстро выходят вперед, благодаря «Молнии» Гордону, как вдруг из толпы зрителей доносятся крики ужаса. Часть трибуны обрушивается! Вы бросаетесь туда, чтобы выяснить, в чем дело. Оказывается, это не ошибка строителей, как вы сначала подумали. Между двумя железными опорами стоит огромное неповоротливое существо с коричневой чешуйчатой кожей. Вы приказываете ему остановиться, но он смотрит на ваш мерцающий костюм и оглушительно ревет: «Жалкий человек. Что ты можешь противопоставить Разрушителю? Многие погибнут, прежде чем я остановлюсь». Существо снова трясет опоры, в толстом бетоне появляется трещина. Времени терять нельзя. Какой суперспособностью вы владеете?

Телепатия 384
Сверхсила 315
Энергия 22
НТС 163

115

Вам удается найти пару рабочих комбинезонов, и вы решаете переодеться. Теперь вас не отличить от рабочих, разгружающих один из трех стоящих в ангаре самолетов. Но пока ничего необычного не происходит. Если вы знаете дату и время встречи, сложите их и прибавьте полученную сумму к этому параграфу. Если ничего не получилось – 220 .

116

Взлетев в воздух, вы хватаете андроида, поднимаете его почти до самой крыши и, увидев место, где нет людей, сбрасываете вниз. Он полностью разрушается, только сломанные манипуляторы слегка дергаются. Вы пытаетесь разглядеть с высоты Владимира Утошского, но он бесследно исчез. Остается только вернуться к стенду и покопаться в его бумагах, вдруг там есть какие-нибудь подсказки. Но только один листок бумаги кажется вам интересным, это письмо от администрации аэропорта Паркер, в нем говорится, что все условия заказа были выполнены. Кроме того, в коробке с надписью «Глушитель Контура» лежит любопытной устройство, похожее на ручку, и вы решаете взять его с собой. За победу над андроидом вы получаете 4 *Балла Супергероя* . Теперь пора уходить отсюда (75).

117

В гримерной явно недавно была борьба! Разорванные и испачканные театральные костюмы валяются на полу среди осколок пузырьков с косметикой. Жертва яростно сопротивлялась, но похититель оказался сильней. Но где они теперь? Вы выбегаете на улицу, к автостоянке, но слышите только визг шин. Змеечеловек сумел скрыться со своей жертвой, поймать его невозможно. Переодевшись в обычную одежду, вы уходите домой (79).

118

Похоже, ваша информация была верной. Из банка на перекрестке доносится непонятные крики, но никаких признаков полиции пока нет. Через стеклянную дверь вы видите, как двое мужчин в белых лабораторных роются в кассовых ящиках складывают деньги в мешки. Третий держит пробирочную стойку, в которой пять колб с неизвестной жидкостью и угрожает бросить ее в людей, сбившихся в углу. Все три носят резиновые маски, в которых они похожи на старых ученых. Алхимики! Без сомнения пробирки содержат какую-то очередную дрянь, полученную в результате их экспериментов. Ворветесь в двери и наброситесь на человека с колбами (437), или подождете, пока они выйдут из банка (309)?

119

Под гром аплодисментов вы выходите из библиотеки. Борьба была тяжелой, но вы все же победили инопланетное существо (добавьте себе 5 *Баллов Супергероя*) – 319 .

120

Сколько бы ни осталось собак в лаборатории, сражаться с ними вам придется одновременно.

Радиоактивный дог

Мастерство 7 Выносливость 5

Если кому-нибудь удастся ранить вас, не закрывая этого параграфа, посмотрите параграф 31 . Если вам удалось победить – 350 .

121

Вы как раз вовремя – скоро машина Президента поедет по этой улице. Незаметно переодевшись в Белого Рыцаря, вы подходите к пожарной лестнице отеля «Регент» и взбираетесь на крышу. На другой стороне ее сидит на корточках какой-то человек. В руках у него винтовка, он смотрит в оптический прицел! Какой суперспособностью вы владеете?

Сверхсила 236
Энергия 57
Телепатия 177
НТС 194

122

Вокруг Эддисон-сквер-гарден слоняются толпы расстроенных фанатов. Сегодняшний концерт отменен – Джордж Бой страдает от дерматита. Пожалуй, стоит пойти домой и как следует отдохнуть (восстановите 6 *Выносливостей*). Наступает утро. К счастью, сегодня суббота, и на работу идти не нужно. Можете пойти на 7-ю авеню поглазеть на кортеж Президента, который прибывает в Титан-Сити (21) либо пойти в Экспоцентр «Водоворот», где сегодня выставка «Домашняя техника будущего» (425).

123

Прямо в цель! Молния попадает точно в спину огромной акулы, вызывая ужасный взрыв. Куски мяса и внутренностей разлетаются во все стороны, многие достигают пляжа, забрызгивая стоящих там людей. Люди с отвращением смотрят на вас. «Как так можно, – слышите вы, – тьфу, это противно. Нельзя так поступать с бедной акулой». Похоже, они с ума посходили – вы же только что спасли мальчика от неминуемой смерти. Пожав плечами, вы уходите с пляжа и, переодевшись в обычную одежду, отправляетесь домой (18).

124

Вы сдаете Тигрицу в ближайший участок, добавьте себе 2 *Балла Супергероя* за этот арест. Взамен сержант показывает вам клочок бумаги, на котором написано: «Следи за знаком Капканщика, металлическим жетоном с буквой К». Его принесла в полицию какая-то старушка, решив, что он может быть ценной уликой, и она права (восстановите 1 *Удачу*). Если в дальнейшем вы найдете такой жетон, прибавьте 60 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Теперь – 67 .

125

Вы уходите из лаборатории Мердока и возвращаетесь в город. Проходя по Дэнверс-Стрит, вы видите толпу, окружившую витрину магазина подходите, чтобы тоже посмотреть. Это магазин электроники, и люди уставились на большой телевизор. Там диктор с экстренным сообщением. Вы не слышите слова, но вот лицо на фотографии, ненадолго показанной на экране, вам отлично знакомо. Это Георгио Шульц, более известный как Отравитель. Но что он сделал? Вы решаете пойти в полицию и выяснить это, как вдруг слышите звуковой сигнал с запястья. Только этого не хватало. Вы подносите Радиобраслет к уху и слышите «Бассейн Стэнли». Куда вы пойдете – в полицейский участок (412), или к бассейну Стэнли (97)?

126

Он тащит вас в переулок. «Рыцарь, приятель. Привет. Меня зовут Фланиган или Крысиная Морда. У меня нет времени, вот, прочитай это». Он сует клочок бумаги в вашу руку и исчезает. Вы читаете: «Планируется покушение на Президента во время его визита в Титан-Сити. В толпе будет подставной убийца, а настоящий выстрелит с крыши отеля Регент». Это очень важная информация, восстановите 1 *Удачу* . Если вы в дальнейшем пойдете смотреть на кортеж Президента, прибавьте 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться. А теперь лучше переодеться и пойти на работу (435).

127

Алый Шутник, любитель веселых розыгрышей, которые нередко плохо кончаются для его жертв, нашел новое укрытие. Если в дальнейшем вам понадобится его найти, отнимите 50 от номера параграфа, на котором будете находиться »

128

К счастью, бандиты слишком заняты, и не обращают внимания на то, что происходит на улице. С трудом вам удается угомонить мальчика вместе с мамой. Если ваша суперспособность НТС, то 210 , если Сверхсила – 172 . В противном случае – 243 .

129 (иллюстрация на обороте)

Следуя той информации, что у вас есть, вы отправляетесь в промышленный район Титан-Сити, к скотобойне. Почему такая преступница, как Ледяная Королева, выбрала столь странное место? Ответ появляется уже на месте, когда вы видите дверь в морозильный зал. Осторожно открываете ее. От холода как будто замерзает даже дыхание, в зале висят огромные говяжьи туши. Вдруг голос сзади заставляет вас вздрогнуть. «Ага, – слышите вы, – Белый Рыцарь решил заглянуть в гости. Или может пополнить собой запасы? Вот тебе подарок!» Вы резко поворачиваетесь и видите Ледяную Королеву в блестящем серебряном костюме. Длинные платиново-белые волосы закрывают ее лицо, она толкает в вашу сторону одну из туш по конвейеру. Какой суперспособностью вы владеете?

Сверхсила 436
НТС 182
Энергия 12
Телепатия 52

130

Китаец слегка вздрагивает, услышав это слово. Вы негромко повторяете его, и он приглашает вас следовать за ним. Вы проходите мимо огромных чанов с одеждой в гладильную комнату. Китаец открывает потайную дверь, ведущую в подвал. Спустившись по лестнице, вы оказываетесь перед новой дверью. За ней виден свет и слышны голоса (298).

131

Когда наконец-то приезжает полиция, происходит что-то невероятное. Чудовище начинает уменьшаться в размерах и вскоре становится обычным человеком. Вы сразу узнаете его – Разрушитель – это никто иной, как Илья Карпов, агент корпорации СТРАХ. За поимку это опаснейшего преступника добавьте себе 5 *Баллов Супергероя* . Теперь – 40 .

132

Выпавшее число показывает, сколько собак смогли вырваться, когда вы открыли дверь. Они бросаются на кричащую толпу, с их огромных пастей падают клочья пены. Приходится захлопнуть дверь и бежать туда, пока они не успели никого укусить (82).

133

Спрятавшись за прилавок, вы переодеваетесь в Белого Рыцаря и идете к Зажигателям. Внимательно следя, чтобы они не смогли вас обжечь, вы в надежде, что при виде супергероя их энтузиазм поуменьшится, требуете, чтобы они немедленно потушили свой огонь и убирались из магазина. Но они лишь смеются в ответ. К счастью, в тесном магазине они не могут напасть на вас все сразу, так можете сражаться с ними по очереди:

Первый Зажигатель
Мастерство 7 Выносливость 6
Второй Зажигатель
Мастерство 6 Выносливость 6
Третий Зажигатель
Мастерство 7 Выносливость 5
Четвертый Зажигатель
Мастерство 7 Выносливость 5

Каждый раз, когда им удастся вас ранить, киньте кубик. Если выпало 1 или 2, то вы от ожогов теряете еще и 1 *Мастерство* . Если вам удастся победить, то 380 .

134

Ваша тетушка живет в Кокни Грин, это небольшой тихий район на востоке Титан-Сити. Автобус останавливается рядом с кладбищем, всего в пяти минутах ходьбы от ее дома. Пойдете короткой дорогой через кладбище (85) или сделаете крюк, обходя его (219)?

135

Он охотно соглашается, выходит из кабинета и идет к двум гида, беседующим в коридоре. «Знакомьтесь, это Абдул Азиз и Мустафа Керим. Может, кто-нибудь из вас покажет нашему уважаемому гостю музей, – оба во все глаза смотрят на вас, – Абдул, не могли бы вы?» Смуглый мужчина слегка кланяется в знак уважения и приглашает вас следовать за ним. В музее много разных предметов искусства, вы с удовольствием рассматриваете их, слушая интереснейшие рассказы Абдула Азиза о том, как люди жили в эпоху фараонов. Наконец, вы подходите к главному экспонату выставки (240).

136

Его очки ярко вспыхивают, лазерный луч бьет вам прямо в грудь. От страшного удара вы отлетаете к стене. Титановый Киборг подходит, чтобы нанести смертельный удар. Победить его невозможно – он чудовищно силен. Последнее, что вы помните – железные пальцы, сжимающиеся вокруг вашей шеи…

137

Вы как фанерку отрываете железную дверь и вытаскиваете людей из горящей машины. Пассажир, сидевший сзади, мужчина средних лет в пальто с меховым воротником и с очень дорогими часами на запястье, сильно пострадал от шока. Он бредит. Пока вы несете его от машины, вы слышите бессвязные слова: «Встреча… за городом … не забыть…» Вы передаете его врачам скорой и как раз вовремя – огонь доходит до бензобака, и машина взрывается. Свое дело вы сделали, можно переодеваться и идти обратно в офис, за это блестящее спасение вы получаете 2 *Балла Супергероя* – 398 .

138

Какой-то старик вытаскивает женщину из воды, еще кто-то пошел звонить в скорую. «Что за чертовщина творится в мире, – восклицает старик, – откуда взялось это чудовище, я не видел такого нигде, только в ночных кошмарах. Наверно, какие-то разработки ЦРУ, мало того что сделали какое-то супероружие в космосе, так теперь еще и монстры на земле. Хорошо, что я не доживу до того, когда они окончательно всех угробят. Рыцарь, спасибо, что спас нас». Можете добавить себе 2 *Балла Супергероя* . Вы по-прежнему не представляете, откуда взялось это чудище, хотя если слова старика навели вас на мысль, что следует куда-нибудь зайти, попробуйте добавить номер улицы к этому параграфу. Если нет – 71 .

139

Папаша Рич выхватывает нож с серебряной рукояткой, но телохранители закрывают его собой. Сражаться с ними придется одновременно.

Первый телохранитель

Мастерство 8 Выносливость 9

Второй телохранитель

Мастерство 7 Выносливость 8

Если вам удастся справиться с ним, то сумасшедший миллионер будет драться сам:

Папаша Рич

Мастерство 9 Выносливость 8

Если справитесь с преступниками, вызывайте полицейских, отдавайте злодеев им (за это вы получите 3 *Балла Супергероя*) и уходите (73).

140

Пока Нокс без сознания лежит на полу, вы бросаетесь к реактору. Инженеры мужественно пытаются починить трубу системы охлаждения, внезапно из одной трубы вылетает струя раскаленного пара, прямо в толпу инженеров. С огромным трудом, ценой жизни четверых человек, трубы все же удается починить. Но даже несмотря на это, ученые благодарят вас за то, что помогли предотвратить страшную катастрофу. В подарок директор лаборатории преподносит вам небольшое устройство похожее на ручку. «Рыцарь, – говорит он, – пожалуйста, примите от нас подарок. Один из наших ученых в свободное время сделал эту штуку, он назвал ее Глушителем Контура. Устройство пока еще не протестировано, но работает неплохо. Я знаю, что преступники часто используют хитрые механизмы, особенно, Владимир Утошский. Глушитель может разомкнуть любую электрическую цепь и обезвредить любое устройство». Вы благодарите директора за прекрасный подарок и покидаете лабораторию (125).

141

Если вы знаете номер Сьюзан, сложите все 7 цифр и посмотрите соответствующий параграф. Если нет, возвращайтесь на 410 .

142

Вы говорите доктору Макабру, чтобы ему лучше сдаться, и готовитесь направить луч на кого-нибудь из монстров. «Нет, – в ужасе кричит он, – не трожь мои творения!» Он швыряет вам в голову какую-то бутылку с прилавка, но она пролетает мимо и разбивает о стену. За это вы стреляете маломощным лучом в Четырехрукого, и он вопит от боли. Доктор хватается за голову и, осознав наконец, что сопротивление бесполезно, сдается без боя. Пока вы ведете Макабра и его необычных сообщников в полицейский участок, у него из кармана выпадаете листок бумаги. Подняв, вы открываете его и видите, как расширяются от ужаса глаза доктора. Это послание от корпорации СТРАХ, в нем написано: «Встреча перенесена в залив Клэнси». Передав полиции сумасшедшего хирурга (добавьте себе 3 Балла Супергероя), вы едете домой (226).

143

Где вы начнете расследование? Главный зал Дома смеха полон людей, и все вытаращив глаза смотрят на вас, пока вы думаете на этим. Проверите крутящуюся комнату (439), батуты (90) или зеркальный зал (212).

144 (иллюстрация на обороте)

Переодевшись в Белого Рыцаря, вы отправляетесь в Биохимическую Лабораторию. Там все как обычно – никаких признаков паники. Вам говорят, что профессор Мердок проводит химический эксперимент над альдегидом на верхнем этаже. Когда вы заходите в лабораторию, вы видите дрожащего от ужаса профессора. «Рыцарь, – он бросается к вам, – мой эксперимент вышел из-под контроля, температура растет! Боюсь, это может привести к катастрофе. В углу комнаты, содрогаясь, стоит какая-то химическая конструкция, в колбе бешено бурлит черная жидкость. Если у вас есть НТС, то 295 , если нет – 339 .

145

Надо выбираться отсюда, но как? Пожалуй, Микролазер, не раз выручавший вас раньше, – это как раз то что нужно. От жара расплавленного металла в тесном помещении становится почти невыносимо, но вы продолжаете резать. Только через четыре часа вам удается вырезать в десятисантиметровой стали достаточно большое отверстие, чтобы в него можно было просунуть руку. Когда вы наконец свободны и готовы к бою, на лодке уже никого нет. Вы осматриваете машинное отделение, кают-компанию, которая отлично подошла бы для собрания, но никаких следов нет. Остается только выбираться из подводной лодки на берег (368).

146

Не отрывая глаз от поверхности воды, вы концентрируетесь. Наконец вы видите черный плавник акулы-убийцы, который, рассекая волны, движется к барахтающемуся в воде мальчику. Он пытается добраться до берега, но не успевает. Усилием воли вы делаете воду более плотной, плавник теперь движется гораздо медленней, но вода также держит и мальчика, а акула уже совсем рядом. Остается только одно – броситься в воду и сразиться с акулой голыми руками (294).

147

Увидев вас, ростовщик вскакивает со стула, но прежде чем он успевает что-то сказать, вы бросаетесь на него и зажимаете ему рот ладонью. Его толстое лицо бледнее и он падает в обморок. Если вы обладаете Сверхсилой, то 68 , если Телепатией, то 188 , в ином случае – 14 .

148

Переодевшись в обычную одежду, вы идете по улице. Внезапно раздается знакомый писк Радиобраслета. «Музей Египетского искусства», – слышите вы. Наверно, стоит отправится туда (158) или можете зайти к Доносчику Джерри лично – его дом как раз недалеко (38).

149

Увидев вас, спорщики тут же затихают. Ваш осуждающий взгляд сразу действует, они, покраснев, смотрят друг на друга и мирно расходятся. Сделав выговор женщине, которая отказывалась убрать за собакой, вы решаете, что ваш гражданский долг выполнен и можно уходить. Переодевшись в обычный костюм, решайте, пойдете на работу (341) или сначала купите газету (228)?

150

Тщательно прицелившись целитесь в руку, которой он держит пробирку, вы выпускаете молнию. Блестящий выстрел! Взвыв от боли, Отравитель роняет пробирку, она падает на пол и разлетается на мелкие осколки. Теперь захватить раненого преступника будет совсем просто (227).

151

Вы выбегаете на улицу, но фургон уже скрылся. Если вы обладаете Сверхсилой, то, возможно, у вас получится его догнать (414), если нет, то можно даже не пытаться (428).

152

Странные слухи ходят в центре города. Говорят, что маленький мальчик, которого называют Вундеркинд видит очень яркие сны. И, как ни странно, сны, похоже, воплощаются в реальности. Это только слухи, но имя мальчика известно. Его зовут Тимоти Грант, он живет на 100-й улице »

153

Вы ничего не успеваете сделать – облако быстро поднимается вверх и вскоре исчезает. Это катастрофа – Туман смог сфотографировать записи профессора и передать их боссам корпорации СТРАХ. Вам же остается только уезжать (162).

154

Вы возвращаетесь в Титан-Сити и едете в здание Сената. Там все крайне удивлены вашим визитом – день прошел спокойно. К тому же, сегодня выходной, и там почти ничего нет. Похоже, тут, на самом деле все в порядке. Тут Радиобраслет пищит снова: «Извини, ложная тревога». Только этого не хватало! Больше тут делать нечего (311).

155

Шум на улице все же привлекает внимание Алхимиков. Схватив мешки, они бросаются к выходу (243).

156

Вы заходите в примерочную, где вас никто не видит, и быстро переодеваетесь в Белого Рыцаря. Разумеется, в вашем Технопоясе есть штучки и на этот случай – микроогнетушитель, пожалуй, то что надо. Диоксид углерода гасит пламя в два счета, пораженные и напуганные преступники тут же сдаются вам (380).

BLAM

157 (иллюстрация на обороте)

Пытаясь вытянуть из пьяницы еще что-нибудь, вы теряете счет времени. Внезапно по толпе проносится гул. Президент прибывает! Встав из-за стола, вы выходите на улицу. Но вы даже не успеваете увидеть кортеж, как звучит громкий треск, а потом крики и вопли. Кровь застывает у вас в жилах. Это звук выстрела! По реакции толпы это ясно совершенно точно. Отойдя в незаметное место, вы переодеваетесь в Белого Рыцаря, но пока вы пробираетесь через толпу к машине Президента, все уже кончено. Пуля попала ему в грудь, и он умер почти сразу. Вытащив пулю, застрявшую в сиденье автомобиля, вы видите выгравированные на ней пять букв С-Т-Р-А-Х. Преступникам удалось убить Президента, кто знает, что еще у них на уме. Вы должны остановить их! Теперь – 311 .

158

Музей египетского искусства расположен в центральном районе города. Когда вы заходите, никаких следов преступления не видно, и вы спокойно идете к кабинету директора. Доктор Кэббл, пожилой профессор с седой головой и толстыми усами с удивлением смотрит на вас и уверяет, что все в порядке. Но на всякий случай можно и перепроверить экспонаты, чтобы в этом убедиться. Предложите ему сделать это (416) или попросите, чтобы кто-нибудь провел вас по музею (135)?

159

Когда вы нажимаете на кнопку Глушителя, лицо Утошского искажает ярость. Электронные системы, делающие его сверхчеловеком, полностью отключаются, теперь он ничем не отличается от остальных. Но отступать ему уже некуда.

Титановый Киборг

Мастерство 9 Выносливость 10

Если вам удастся победить его, остальные злодеи сдадутся без боя – 440 .

160

Вы неторопливо катите тележку мимо полок и вдруг видите, как какой-то мальчик хватает пачку чипсов «Дэйс» и сует в карман. Сделаете вид, что ничего не заметили (424) или задержите маленького воришку (8)?

161

Смотритель смеется над вашим предположениям, что чучела могли иметь какое-либо отношение к убийствам. «По-вашему, – хихикает он с легким презрением в голосе, – слон сходил с опоры и говорил уборщикам: "Извините, не будете ли вы так любезны подождать, пока я прогуляюсь по городу", – или тигр прошел через стекло и, незамеченный толпами прохожих пошел в Аудубенский парк, а потом вернулся на ленч? Я думал, супергерои более разумны…» Чувствуя легкий стыд за такое дурацкое предположение, вы решаете уехать. Отправитесь в зоопарк (408) или куда-нибудь еще (148)?

162

Когда вы возвращаетесь в город, уже полдень, Джонатан Уайт будет в ярости. Можете устроить себе выходной и отправиться в парк развлечений Виснейлэнд (15), который как раз по пути. Или все же пересядете на другой автобус и поедете на работу, чтобы не ухудшать вашу и без того не лучшую посещаемость (225).

163

К сожалению, у вас нет устройства против такого чудовища, придется сражаться с ним голыми руками. Во время сражения можете попробовать убежать (353). Возможно, удастся привести подмогу.

Разрушитель

Мастерство 12 Выносливость 14

Если вам удалось победить, то 131 .

164

С трудом вы наконец находите каюту капитана. Она была бы прекрасном место для встречи – дорогая мебель подобрана с безупречным вкусом, из иллюминаторов открывается потрясающий вид на залив. Но сейчас она пуста. Подождав некоторое время, вы понимаете, что ошиблись, и возвращаетесь на берег (368).

165

Когда вы приходите в парк, вы видите только расходящихся зевак и уезжающую машину скорой помощи. Полицейские тоже садятся в свои машины и уезжают, остается только один офицер. Он следит, чтобы никто не заходил за ленточки, огораживающие место, где, видимо было совершено преступление. На пешеходной дорожке за ленточкой пятна крови. Вы пытаетесь разузнать у полицейского, что случилось, но ему, похоже, некогда со всеми разговаривать, только бросает сквозь зубы: «Грабеж». Впрочем, возможно, с Белым Рыцарем он будет более разговорчив, отойдете и переоденетесь (36), осмотрите ближайшие кусты (54) или, не теряя времени, пойдете на работу (181)?

166

Вам все же удается схватить карманника за одежду. Он резко вырывается и хватается за нож. Придется сражаться с ним голыми руками – вы не можете раскрыть свое инкогнито.

Карманник

Мастерство 7 Выносливость 6

Если вам удалось победить, то 296 .

167

Вы решаете немного разобрать на столе. На углу лежит газета, открытая на третьей полосе. Ваше внимание привлекает одна заметка – ваш старый враг, Туман, снова принялся за свои штучки. Он агент корпорации СТРАХ и умеет превращаться в дым, поэтому легко скрывается с места преступления. Туман любит поиграть с полицией в кошки-мышки и часто пишет в газетах подсказки, где он нанесет следующий удар. На этот раз он пишет: «В реке большая драка, поссорились… Продолжение вы узнаете, когда будет дождь». Что же старина Туман имеет ввиду? Ну, конечно. Поссорились два рака. Крэйфиш! Ну что же, остается только дождаться дождя (когда он пойдет, отнимите 20 от номера параграфа, на котором будете в тот момент). Теперь – 398 .

168

Вы даже не успеваете подумать, есть ли в Технопоясе что-нибудь подходящее, как она набрасывается на вас:

Тигрица

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удалось победить, то 124 .

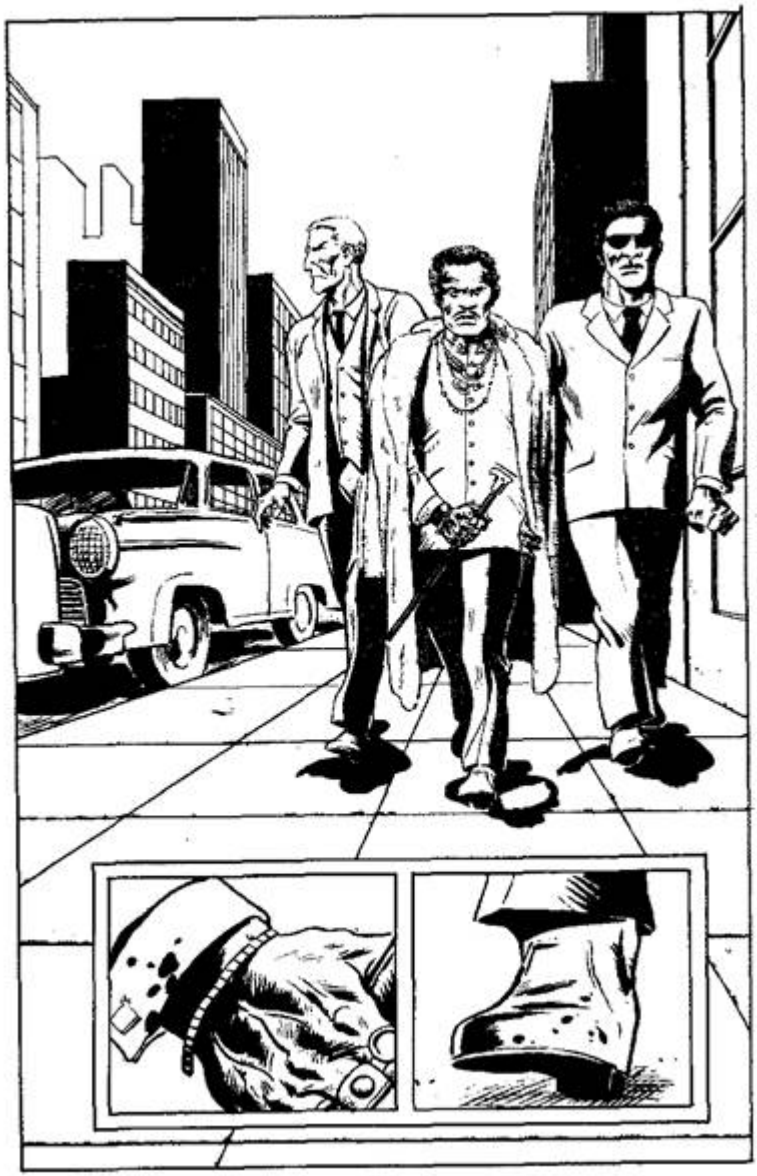
169

Вы вбегаете на сцену и вслед за похитителем исчезаете за кулисами. Лестница ведет вниз, к гримерным. Спустившись, вы видите три комнаты. На ближайшей из них две золотых звезды. На другой одна, и она чуть приоткрыта. На третьей вообще ничего нет. Какую из них вы откроете?

Первую 322
Вторую 288
Третью 250

170

Мумия гораздо сильней обычного человека, поэтому вам придется использовать молнию максимальной мощности (и потерять, как минимум 4 *Выносливости*). Если решите не связываться и попробуете убежать, то (314) если будете сражаться – 431 .



171 (иллюстрация на обороте)

Вы как раз вовремя. Как только вы подходите к дому, из-за угла выходят три человека. На шее одного из них висит толстая золотая цепь. Это Папаша Рич с двумя телохранителями возвращается домой. Увидев вас они останавливаются, но вы уже успели заметить пятна крови на их ботинках и манжетах. Если вы обладаете суперспособностью Энергия, то 371 , если нет – 139 .

172

Вы срываете тяжелую вывеску с соседнего магазина и, подождав, пока грабители выйдут, швыряете ее в них. БАБАХ! От удара двое из них полностью отключаются, а один оглушен настолько, что справиться с ним не составляет ни малейшего труда (336).

173

«Ага, – злобно хохочет Доктор Макабр. – сам Белый Рыцарь решил присоединиться к нашему небольшому походу по магазинам. Остерегайтесь, мои красавцы, защищайте свои мысли как следует». Вы концентрируетесь на злодее и чувствуете, как его веселье исчезает – его разум попадает под ваш контроль. Чувствуя, что он побежден, вы приказываете ему убраться своих чудовищ из аптеки. Монстры идут к выходу мимо вас, и вдруг неожиданно атакуют. Шесть рук хватают вас и швыряют на землю, а пока вы пытаетесь встать, острые зубы Тигроголового смыкаются на вашей шее…

174

Заплатив за билет, вы заходите в Дом смеха. И сразу, как только заходите за угол, из темноты появляется дико вопящий горящий скелет! Вы даже отскакиваете сначала, но потом лишь смеетесь, неплохое начало. Дальше проход идет вниз, пол под ногами ходит ходуном, стены шатаются. Внезапно вы спотыкаетесь и падаете вниз, на резиновый батут. Вокруг полная темнота, но, похоже, вы здесь не один. Кто-то трогает вас за плечо! «Слава Богу, вы здесь, – задыхаясь, говорит какой-то человек. – Я уже здесь больше двух часов! И не могу найти выход. К тому же у меня пропал бумажник, наверно, его украли. Кстати, я Грант Морли, журналист Титан Таймс. Я собирался написать репортаж про Алого Шутника. Я встречался с осведомителем в кабаке, он дал мне ключ от одной из здешних комнат. Но тот ключ был в моем бумажнике!» Вы обдумываете ситуацию. Алый Шутник – опасный преступник, который обожает устраивать жуткие розыгрыши. Похоже, пора переодеваться в Белого Рыцаря под прикрытием темноты. Вы вдвоем простукиваете стены и наконец находите потайную дверь в главный зал Дома смеха. Если вы обладаете Сверхсилой, то 248 , если НТС, то 271 , в ином случае – 143 .

175

Вспомнив подсказку, вы спрашиваете, где лестница на чердак. В надежде, что мутант еще там, вы бежите туда со всех ног. На чердаке, глядя в окно на огромное здание реактора, стоит человек в белом халате. У него огромная голова, размером, наверно, с тыкву. Подкравшись сзади, вы наносите ученому резкий удар, и он падает без сознания. Вы относите мутанта стоящим внизу ученым, возможно, они найдут способ вылечить его. Вам удалось спасти целый город от страшной угрозы, добавьте себе 5 *Баллов Супергероя* . В подарок директор лаборатории преподносит вам небольшое устройство похожее на ручку. «Рыцарь, – говорит он, – пожалуйста, примите от нас подарок. Один из наших ученых в свободное время сделал эту штуку, он назвал ее Глушителем Контура. Устройство пока еще не протестировано, но работает неплохо. Я знаю, что преступники часто используют хитрые механизмы, особенно, Владимир Утошский. Глушитель может разомкнуть любую электрическую цепь и обезвредить любое устройство». Вы благодарите директора за прекрасный подарок и покидаете лабораторию (125).

176

Тогда остается только одно – вы берете рацию и пытаетесь убедить Мучителя в безумстве его затеи. Он только смеется над вашими просьбами, но по голосу вы чувствуете, что ваши аргументы подействовали. Киньте два кубика. Если сумма выпавших чисел меньше вашего *Мастерства* , то 49 , если нет – 260 .

177

У вас не будет времени, чтобы сосредоточится – киллер уже прицелился и готов к выстрелу. Остается только наброситься на него с голыми руками:

Киллер

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удалось победить, то 258 .

178

Сосредоточившись, вы пытаетесь превратить воздух в воду и затушить огонь, но это слишком тяжело. Тем временем один из них сует руку в большой ящик с носками, и они мгновенно загораются. Надо спешить (133).

179

Вы подходите к трехэтажному зданию. На первом этаже потрепанная вывеска китайской прачечной. Рядом другой вход, за ним парадная лестница, ведущая наверх. На табличке написано «Хомский и сыновья. Биохимическое оборудование». Пойдете в прачечную (266), или в офис фирмы (44)?

180

Вы бросаетесь к воде. Метрах в тридцати от берега вы видите черный плавник огромной акулы-убийцы, она плывет прямо к пляжу. У вас есть только одна попытка выстрелить молнией, пока она не добралась до барахтающегося в воде мальчика. Киньте два кубика. Если результат больше вашего *Мастерства* , то 255 , если меньше или равен – 123.

181

Внезапно звучит знакомый писк. На ваш Радиобраслет пришло сообщение. Электронный голос говорит всего два слова «Аэропорт Паркер». Вы быстро переодеваетесь в Белого Рыцаря, ловите такси и несетесь к выезду из города. Начинается ливень. Тут, на полпути, Радиобраслет пищит снова, сообщая о другом преступлении: «Лаборатории Питера». Нужно быстро решить, где ваша помощь нужней. Отправитесь в лаборатории (284) или продолжите путь в аэропорт (410)?

182

Вам еле удается увернуться от замороженной туши, но она все же слегка задевает вас (потеряйте 2 *Выносливости*). К счастью, у вас в Технопоясе есть Минилазер малой мощности. Нажав на кнопку, вы направляете луч на Ледяную Королеву. Она визжит и хватает ледяной щит, отражающий луч прямо на вас. Легко увернувшись, вы направляете на нее луч снова. Некоторое время ей удается держаться, вы даже начинаете беспокоиться, хватит ли энергии. Но наконец щит тает, а привыкшая к холоду преступница не может выдержать ожогов. Она умоляет выключить проклятое устройство и обещает кое-что рассказать. Оказывается, встреча корпорации СТРАХ состоится где-то на 3-й авеню, но точный адрес она не знает. Держа Минилазер наготове, вы походите и связываете ей руки (241).

183

Предупредив полицию и персонал чтобы держались подальше, вы направляете луч на дверь хранилища. Металл дымится и даже слегка плавится, но дверь остается закрытой. Вы останавливаетесь, чтобы перевести дух, открыть дверь оказалось не так просто (потеряйте 2 *Выносливости*). Вряд ли у вас хватит сил расплавить толстую металлическую дверь, но можете попробовать еще раз (275). Если не хотите рисковать – 60 .

184

Вы наносите сильнейший удар в грудь мумии, но ее тело только деформируется, и потом возвращается в прежнее состоянии. Тут вы понимаете, что не сможете победить ее, но уже поздно. Не успеваете вы опомниться, как руки мумии смыкаются вокруг вашей шеи и, несмотря на ваше отчаянное сопротивление, сжимаются все сильней. Это конец…

185

Вы бросаетесь к невысокому человеку в очках. «Вон там – кричит он, указывая на карманника, который скрывается через дверь в соседнем вагоне, – он украл мой бумажник. Вы бросаетесь за вором, в то время как остальные пассажиры даже и не думают помочь. Если бы вы были в костюме Белого Рыцаря… Киньте два кубика. Если сумма выпавших чисел больше вашего *Мастерства* , то 106 , если нет – 166 .

TITAN CITY MOONDOGS
DAILY NEWS

186 (иллюстрация на обороте)

У вас в Технопоясе есть отличная штука – Электронасос. Подобравшись к андроиду, вы прикрепляете устройство к его спине, ожидая, что насос выкачает всю энергию из его аккумуляторных батарей. Но ничего не происходит! На Электронасосе мигает красная лампочка – он неисправен. Вот черт! Пока вы думаете, что еще может помочь против андроида, неожиданная помощь приходит от какого-человека из толпы: «Попробуйте это, – кричит он. – Демонстратор сказал, пользуется этим, когда андроид выходит из-под контроля. Он назвал эту штуку Глушителем Контура или как-то так». Вы ловко ловите брошенный предмет, похожий на ручку и нажимаете кнопку. Устройство отлично работает – андроид застывает на месте (добавьте себе 4 *Балла Супергероя*). Неплохое устройство, прекрасное пополнение для вашей коллекции. Захватив Глушитель Контура, вы уходите с выставки (75).

187

Вы садитесь в поезд, перед вами садится семейная пара с маленькой девочкой. Поезд поднимается на огромную высоту, становится немного не по себе. Слышатся восторженные визги впереди, когда первый вагон достигает крутого спуска. И только когда ваш вагон проезжает по его, вы замечаете опасность. Девочка перед вами пристегнута бракованным ремнем, он держится всего не нескольких нитках! Поезд несется к правому повороту, и если вы не успеете, ремень неизбежно оторвется! Киньте два кубика, если сумма выпавших чисел больше вашего *Мастерства* , то 224 , иначе 415 .

188

Хотя ростовщик почти сразу упал в обморок, вам все же удалось уловить картинку, появившуюся в его голове. Он вспомнил про секретную дверь и очень испугался, что вы ее обнаружите. Осмотрев ломбард, вы быстро находите эту дверь за прилавком. За ней лестница в небольшой подвал. Там вы видите другую дверь, из-за которой слышны голоса и виден свет (298).

189

Оказывается, недавно вышел новый альбом Майкла Бэксона «Киллер» с песнями про вампиров и привидений. Купив его, вы идете домой, чтобы поскорей послушать его (327).

190

В больнице вы спрашиваете у регистрационной стойки о странном пациенте. Все подозрительно смотрят на вас, а одна из медсестер, вздернув носик, спрашивает: «А почему вас это интересует? Вы что, из желтой прессы?» Даже эмблема на вашем костюме ее не впечатляет. К счастью, офицер полиции, стоящий рядом, вас узнает. «Да, Рыцарь, я знаю, кого ты ищешь. По мне – тут что-то странное происходит, но этот парень умер час назад. Сейчас он в морге». Похоже, тут уже делать нечего. Можете уйти из больницы и отправится к тетушке (134), либо все же спуститься в морг и проверить (395).

191

В своем мерцающем костюме вы подходите к толпе. Можете воспользоваться способностями Телепатия (9) или НТС (418), если же вы не владеете ни одной из них – 149.

192

Вы сосредотачиваетесь, чтобы подействовать на разум монстра. Его голова слегка поворачивается в вашу сторону, как будто он чувствует это. Но вы не можете разобраться его мысли – существо, действительно, с другой планеты. Попробуете сразиться с ним голыми руками (262), или решите, что армия справится с этим гораздо лучше и уйдете из библиотеки (319)?

193

Если в лаборатории остались собаки, вам нужно вернуться туда и сразиться с ними (120), если нет – 350 .

194

Убийца уже целится, и у вас нет времени искать что-то в Технопоясе. Остается только наброситься на него с голыми руками.

Киллер

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удалось победить его, то 258 .

195

Вам открывает дверь стройная женщина с каштановыми волосами, она представляется женой Уэйна Брюса. Вы мягко сообщаете ей новости, но, кажется, она не очень этим опечалена. «Между нами давно уже не осталось ничего общего, – говорит она, – я презирала этого человека. Конечно, я не желала его смерти, но и переживать по этому поводу тоже не собираюсь». Никаких предположений об убийце у нее нет, она советует к коллегам убитого. Если вы владеете Телепатией, то 348 , если нет – можете зайти в офис, где работал Брюс (233), либо оставить это дело полиции (73).

196

Вы обходите здание, надеясь заметить злодея. Минут через десять дверь черного хода распахивается, и оттуда выходит человек со змеиной головой в темно-зеленом костюме. В руках он несет Лолу Манч. Вы преграждаете ему путь и требуете отпустить девушку. Ухмыльнувшись, он опускает ее на землю и поворачивается, чтобы сразиться с вами:

Змеечеловек

Мастерство 8 Выносливость 8

Он очень опасный противник из-за своего ядовитого зуба. Каждый раз, когда ему удастся выиграть *Раунд Атаки* , бросьте кубик и, если выпадет 1 или 2, у него получится вас укусить, и придется уменьшить на 1 свое *Мастерство* , и яд будет действовать целые сутки. Если вам все-таки удалось победить, то 432 .

197

Победив акулу, вы подплываете к испуганному мальчику, барахтающемся в воде и помогаете ему выбраться на берег. Там уже ждет его плачущая мать. Она снова и снова благодарит вас и спрашивает, чем она сможет вам отплатить. Например, у ее дяди есть цирк, она может достать вам билеты на лучшие места. Вы успокаиваете ее и говорите, что никакой платы вам не нужно. Но ее уже не остановить – она записывает для вас телефонный номер 444-5666 и просит позвонить Капитану Минжерри в любой момент, как только захотите посмотреть его шоу. Женщина рассказывает, что это ее дядя, он хозяин цирка и поэтому у него есть странные привычки. Например, у него есть тайный кабинет под львиной клеткой, где он хранит свои деньги и секретные документы. Возможно, эта информация вам пригодится. Если захотите поискать ее дядю, прибавьте 50 к номеру параграфа, на котором будет написано про клетку со львами. Но сейчас вам пора заканчивать этот разговор. Извинившись перед женщиной, вы уходите с пляжа и, тайно переодевшись в обычную одежду, направляетесь домой (18).

198

Надеясь, что ваша информация верна, вы взлетаете к куполу Дома смеха. И, действительно, в стене наверху есть небольшая дверь, вы врываетесь внутрь и видите скрюченную фигуру в костюме клоуна. Увидев вас, он хватает листок бумаги и пытается его проглотить, но вы мгновенно выхватываете листок у него из рук. Преступник бросается на вас.

Алый Шутник

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удалось победить, то 333 .

199

Вы обыскиваете офис в поисках улик, но ничего найти не удается. Тут нет никого, кроме какого-то мужчины средних лет, который спит прямо за столом. Удивленный вашим появлением, он спрашивает, чем вам помочь? Кажется, бизнес у них не очень-то идет. Зря вы сюда пришли (368).

200

Молния пролетает мимо, и Зажигатель набрасывается на вас. Ценой серьезных ожогов (потеряйте 4 *Выносливости*), вам удается отбиться, но тут слышен звук полицейских сирен, преступники бросаются вниз по эскалатору и удирают из магазина. Пожарники насмешливо смотрят на вас, перекидываясь шуточками: «Кто-то говорит, Рыцарь и правда супергерой, но если хотите знать мое мнение, он просто клоун», – слышите вы. Пора уходить из магазина, вы находите безлюдное место и переодеваетесь в обычную одежду (301).

AAAAAARRGH

201 (иллюстрация на обороте)

Раддская площадь – одно из самых красивых мест Титан-Сити. В солнечный день жители любят отдыхать здесь, рядом с освежающим фонтаном и красивыми вишневыми деревьями, отличное место, чтобы перекусить или просто пообщаться. Но сейчас у фонтана собралась толпа, вы быстро переодеваетесь в Белого Рыцаря и идете туда. Тут же раздаете ужасный вопль, и люди в ужасе разбегаются во все стороны. Из воды появляется огромное, метра четыре ростом, существо. Его мощное тело покрыто зеленой чешуей, монстр открывает зубастую пасть, хватает бегущую женщину и поднимает ее в воздух. Какой суперспособностью вы владеете?

Сверхсила 272
Телепатия 326
Энергия 367
НТС 404

202

Погуляв по центру, вы заходите в банк снять с карточки немного денег. Затем заходите в пиццерию, чтобы перекусить. Вы располагаетесь у окна и приступаете к вкусной пицце, поглядывая на людей, гуляющих по Баннер-стрит. На другой стороне улицы один из людей кажется вам знакомым. Да это же Дрю Суэйн, миллионер на покое, сделавший состояние на жестяной посуде для социальных столовых. Он хочет зайти в булочную, как вдруг происходит что-то странное. Делая шаг вперед, он застывает как статуя в неудобной позе. Тут же подъезжает синий фургон и загораживает вид. А когда фургон уезжает, миллионера уже нет! Вы видели это собственными глазами! Но все произошло слишком быстро, чтобы вы успели помешать похитителям. Вы быстро заходите в туалет и переодеваетесь. Будете преследовать фургон (151), поговорите с булочником – вдруг он что-то видел (41) или решите, что похитителей уже не догнать, уйдете (428)?

203

Молния попадает прямо в центр коричневого облака. Оно медленно застывает и снижается к земле, постепенно превращаясь в высокого негра. Туман в ваших руках! Но вы приехали слишком поздно – ему уже удалось переслать фотоснимки записей ученого в штаб корпорации СТРАХ, тем не менее, добавьте себе 2 *Балла Супергероя* . Попрощавшись с потрясенным профессором, вы уходите (162).

204

Заметив летящую в него молнию, мутант поворачивает голову и пристально смотрит на вас. К вашему ужасу молния застывает в воздухе, а потом летит обратно! Увернуться вы не успеваете (потеряйте 1 *Мастерство* и 3 *Выносливости*). Теперь может попробовать сразиться с ним голыми руками (33) либо убраться из лаборатории пока не поздно (125).

205

Достав из Технопояса свой Микролазер вы подходите к двери и готовитесь разрезать ее. «Уходи!, – ворчит сердитый пожарник. – Что ты тут делаешь? Это работа для профессионалов, а не для неженок, вырядившихся как павлин!» Вы пытаетесь объяснить ему, что Микролазер разрежет дверь гораздо быстрей, чем их автогены. «Ладно, – фыркает он, – посмотрим, на что твоя игрушка способна». Вы нажимаете на кнопку, и… ничего не происходит! Наверно, заряд кончился. Красный от стыда, вы отступаете в сторону, чтобы пропустить пожарных. Какой позор! Вы быстро уходите за угол, переодеваетесь и возвращаетесь в офис (398).

206

Какой пароль вы назовете? «Пекинская утка» (381) или «Ртуть» (130)?

207

Циркач открывает секретную дверь в стене и бросается туда. Прямо в клетку со львами! Вы следует за ним, но он, что-то пробормотав, указывает им на вас. Если у вас есть способность НТС, то 92 , если нет – 297.

208

Отойдя в безопасное место, вы не спускаете глаз с Макромозга. Несмотря на ураганный огонь, солдаты полковника пока держатся. Тут у вас появляется шанс – думая, что его не видят, Макромозг пробирается в штаб полковника. И только вы заметили, как он зашел. Какой суперспособностью вы владеете?

Телепатия 274

НТС 427

Энергия 392

209

Вы концентрируетесь и наносите мысленный удар стоящему за коробками человеку. Вор вскрикивает от боли и падает на землю, нога его дергается и неподвижно застывает. Вы осторожно подходите к нему (286).

210

Пожалуй, Ультразвуковая Пушка подойдет. Но вы сомневаетесь, использовать ее или нет – могут пострадать не только преступники, но невинные люди. Решайте, пойдете на риск и воспользуетесь этим устройством (406) или нет (243)?

211

Изучив документы в портфеле, вы понимаете, что это Уэйн Брюс, глава Интерпола! Там лежат документы от его адвоката, касающиеся предстоящего развода. Кажется, больше ничего особенного в портфеле нет. Можете зайти к нему домой и поговорить с его женой (195) или отправиться в офис Интерпола (233). Конечно, есть вариант оставить это дело в грубых, но надежных руках полиции (73).

212

Вдоволь насмотревшись на свое отражение в кривых зеркалах, делающих его очень толстым или вытянутым и вообще ужасно смешным, вы так и не находите никаких улик. Зато ваше внимание привлекает чей-то разговор. Два человека обсуждают, как опасны, по их мнению Американские горки. Пойдете туда и проверите это (187) или уйдете из Виснейлэнда (103)?

213

Но две собаки так и не успокоились! Они бросаются в дверь и несутся к толпе, вы даже не успеваете их схватить. Теперь вы должны поймать собак, пока они никого не укусили.

Первый Радиоактивный дог

Мастерство 7 Выносливость 5

Второй Радиоактивный дог

Мастерство 6 Выносливость 4

Если собаке удастся ранить вас, то 31 . Если вам удалось победить – 350 .

214

Перекресток как раз на углу Аудубенского парка. Ваше внимание привлекает переполненный ресторан, куда входят и выходят люди, некоторые из которых выглядят весьма подозрительно, можете зайти туда (351). Если вам кажется, что встреча состоится не там, то остается только ломбард через дорогу от ресторана (147).

215 (иллюстрация на обороте)

Утром вы выходите из дома, чтобы прогуляться. Но не успеваете даже дойти до следующего квартала, как писк намекает на начало нового тяжелого дня. «Ядерная лаборатория Мердока», – говорит электронный голос Радиобраслета. О черт! Там проводятся эксперименты, в том числе, и с атомным оружие. Что бы там ни произошло, это крайне серьезно, надо спешить. Когда вы прибываете в лабораторию, то видите, что ученые в панике. Оказывается, там проводились эксперименты над животными, чтобы определить действие радиации. И были достигнуты потрясающие результаты – при определенных условиях у них сильно повышались умственные способности, например, ученым удалось научить собаку говорить, а шимпанзе играть в компьютерные игры. Но они боялись проводить такие эксперименты над людьми. И вот, когда теория наконец подтвердилась, один из сотрудников по имени Сидни Нокс зашел в лучевую камеру и направил на себя лучи. Его мозг увеличился, минимум, вдвое, теперь он может даже передвигать предметы силой мысли. Но у лучей оказался побочный эффект – Ноксом, ранее очень мирным человеком, овладела страсть к разрушению. Самое страшное, что у него есть доступ в помещение реактора, и если ему удастся разрушить его, это будет страшной катастрофой для Титан-Сити. Где он сейчас никто не знает, но его надо остановить любой ценой. Где вы будете искать мутанта? Возле реактора (343) или в испытательных лабораториях (377)?

216

Вы полностью концентрируетесь. В голове появляется ужасная картина. Мучитель с всклоченными волосами держит штурвал и демонически смеется. Командир корабля и второй пилот связанные лежат у стены кабины. Пассажиры в панике, но их крики только еще больше веселят безумца. Но как им помочь с земли? Можете попробовать мысленно поискать среди пассажиров того, кто сможет справиться с преступником (308). Если эта идея не кажется вам хорошей – 176 .

217

Ожидая полицию, вы пытаетесь прочитать мысли Тигрицы. Вы чувствуете, что она напугана, ведь теперь она не сможет попасть на важную встречу. Ну, конечно! Собрание корпорации СТРАХ. Вы концентрируетесь еще сильней, но она теряет сознание. Удается только прочитать, что встреча будет где-то на 5-й авеню. Это длинная улица, но другой информации у вас нет (124).

218

Вы даете себя твердое обещание, что завтра будете на работе вовремя! Уже наступает вечер, решайте, проведете его дома и отдохнете как следует (337) или сходите посмотреть шоу. Вы слышали, что сегодня премьера звездного мюзикла «Мышки» знаменитого композитора Ллойда Уэббера Эндрюса (43).

219

Вечерняя прогулка под прохладным ветерком позволяет вам привести мысли в порядок. Что-то подсказывает вам, что встреча корпорации СТРАХ уже близится, и нужно как можно скорей выяснить тайное место, где она состоится. Как только вы это узнаете, вы… БАМ! Вы падаете на колени от сильного удара сзади по голове. Грубый голос с акцентом говорит: «Просто забери его деньги и будем убираться отсюда. Быстрей!» Чья-то рука ощупывает ваши карманы в поисках кошелька. Вас грабят! Первая мысль ударить в ответ, но тут же вы понимаете, что тогда они поймут, кто вы такой на самом деле, ведь вы не в костюме. Может, лучше не сопротивляться, тем более денег у вас с собой немного. Так что же: нападете на преступников (230) или позволите себя ограбить (279)?

220

Вы ждете несколько часов, но ничего не происходит. Может, встреча отменена? Не переставая об этом думать, вы ловите в такси и едете в город. Водитель включается радио, приятная музыка немного успокаивается вас, как вдруг она смолкает. Передача прерывается для экстренного сообщения (292).

221

«Страх, – смеется он, – да, я могу тебе рассказать много чего про страх, уж я-то в этом кое-что понимаю. Вот, помню, лет десять назад вышли мы в море ловить тунца, как разыгрался такой шторм. Ярость Нептуна мы его назвали. Наш корабль швыряло по волнам как щепку, семь отличных парней смыло за борт…» Проклятье, вы лишь попусту теряете время, слушая байки старого дурака. Надо уходить отсюда (368).

222

В город прибыла гостья из Метро-Сити, Тигрица. Она не только опаснейшая преступница и жестокий боец, но еще и умеет превращаться в безвредную милую кошечку »

223

Вы подходите к самому большому фургону, разукрашенному веселыми рисунками, и стучите в дверь. Ответа нет, и вы заходите внутрь. Там никого нет. Вы ждете некоторое время, рассматривая развешанные по стенам фотографии представлений, но никто так и не приходит. Может, в другом месте вам больше повезет. Поедете в зоопарк (408), или в Зоологический музей (365)?

224

Вы не успеваете совсем чуть-чуть – ваши пальцы хватают только ремешок на ее куртке, но он сразу же обрывается и девочка летит вниз, навстречу гибели. Раздаются крики ужаса, которые звучат в ваших ушах до самого конца поездки. Звучат сирены скорой, хотя, скорей всего, они уже ничего не смогут сделать. Стараясь не смотреть в сторону аттракциона, вы уходите из парка (103).

225

Когда автобус проезжает мимо Раддской площади, вы замечаете у фонтана возбужденную толпу, которая и не думает расходиться. Посмотрите, что там происходит (201) или не обратите внимания и поедете на работу (435)?

226

Какие у вас планы на сегодняшний вечер? Поедете в пригород навестить свою тетушку (134) или отправитесь в центр, вдруг удастся достать билеты на концерт Джорджа Боя, который он сегодня дает в клубе «Ястреб» (122).

227

За арест Отравителя вы получаете 4 *Балла Супергероя* . В карманах преступника вы находите любопытную записку, оказывается, Царь Зверей сбежал из тюрьмы и планирует набег на зоопарк Титан-Сити. Положив записку в карман, вы уходите (107).

SECURITY
ALARM

228 (иллюстрация на обороте)

Вы открываете газету. Под большим заголовком «Алхимики в Кливленде» статья про то, как в 4 утра известная банда химиков пробралась в Кливлендский банк на 113 улице обезвредила сигнализацию, заперла охранника в подвал под замок с таймером и очистила несколько сейфов. Ущерб пока установить невозможно, потому что претензии от владельцев ячеек только начали поступать. Кроме денег, также были похищены ценные бумаги. Хотите переодеться в Белого Рыцаря и принять участие в расследовании (112) или присядете на скамейку и почитаете газету еще (386)?

229

Раздаются звуки сирен, подъезжает пожарная машина, за ней две скорых. Пожарные бросаются резать двери, чтобы освободить пострадавших, а водители машин скорой помощи тем временем спорят, кто должен везти их в больницу. Но тут огонь добирается до бензобака, и машина с грохотом взрывается, спорить больше не о чем… Вы решаете вернуться в офис (398).

230

Один из грабителей вытаскивает деньги из вашего бумажника, другой рассматривает ваши водительские права, раздумывая, удастся ли продать их. В ярости вы вскакиваете на ноги и бросаетесь на грабителей. Справиться с ними несложно, но одному удается разорвать вашу рубашку. Вот черт! Под ним они видят мерцающий костюм Белого Рыцаря. Драка мгновенно прекращается: «Эээ… прости, Рыцарь, откуда нам было знать, что это ты?» Грабители сдаются без сопротивления, и вы ведете их в участок. Но ваша карьера закончена – эти двое знают ваше имя, и когда его узнают все, жизнь ваших родных и друзей окажется под угрозой, преступники будут мстить, и вы не может пойти на такой риск. Остается только одно – повесить плащ супергероя на гвоздь…

231

Концентрированный Антифриз, пожалуй, подойдет. Вы выливаете пузырек на лед, он сразу же тает, освобождая девочек. Через несколько секунд они уже на бортике бассейна, где их ждут родные с теплыми одеялами (добавьте 2 *Балла Супергероя*). Теперь покинете бассейн (362) или сначала проверите его тепловые системы (347).

232

Бесшумно подкравшись к коробкам, вы одним движением хватаете беглеца и вытаскиваете его из укрытия. Но когда вы видите этого «опасного преступника», то приходите в ярость. Это мальчишка, ему не больше девяти лет. Держа в руке свою добычу – недоеденное пирожное, он смотрит на вас перепуганными глазами. Взяв мальчика за руку, вы ведете его в магазин (316).

233

Офицеры Интерпола и работники офиса шокированы смертью своего руководителя. Секретарша Уэйна Брюса, эффектная темноглазая блондинка, знакомит вас с его заместителями, но и они понятия не имеют, кто мог убить босса. Вы решаете, что это запутанное преступление лучше оставить полицейским (73).

234

Вы мгновенно поворачиваете руль и убираете ногу с педали. Автомобиль проходит в миллиметре от головы ребенка, а вот у девушки в фиолетовой машине не такая быстрая реакция, как у вас. Она врезается в мальчика, он без сознания падает на площадку. Вокруг тут же собирается толпа народу во главе с рыдающей матерью ребенка. К счастью, мальчик еще дышит, и подъехавшая машина скорой помощи увозит его в больницу. Потрясенный этим происшествием, вы решаете уйти из Виснейлэнда (103).

235

Вы опускаете руки, как будто, в бессилии. Но ваша рука слегка касается Технопояса. «Не так быстро, Рыцарь!», – визжит Отравитель. Как только вы касаетесь пояса, злодей подносит пробирку к трубе. Он разгадал ваш план (25).

236

Быстро как молния вы летите к убийце и выбиваете винтовку из его рук. Он набрасывается на вас.

Киллер

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удастся победить его, то 258 .

237

Вы подходите к двери и, когда безумный лай немного утихнет. Но собаки и не думают успокаиваться – они бросаются на дверь, которая держится все хуже и хуже. Вы беретесь за ручку, готовый ворваться внутрь. Киньте кубик. Если выпало 5 или 6, то 375 , если другое число – 132 .

238

Вы подходите к дому, в котором живет тот мальчик. Он же открывает вам дверь. «Ничего себе, – восклицает он, – Белый Рыцарь решил навестить нас! Эээ… если вам нужен папа, то его сейчас нет дома. Но все равно, заходите». Вы объясняете, что пришли именно к нему и спрашиваете, не видели ли он странных снов в последнее время. Он рассказывает, что только что спал и видел сон про монстра, который вылезает из фонтана и нападает на людей. Ваша информация была верной! Это тот самый Вундеркинд. Вы подходите к его матери и объясняете, что происходит, она уверяет, что немедленно покажет его врачам. Вы спасли город от множества возможных бедствий! Добавьте себе 3 *Балла Супергероя* . Женщина рассказывает вам, что иногда ее сын видит во сне будущее. На дня он говорил про какого-то человека, который обладает властью над дикими животными и вскоре собирается использовать их для какой-то мести. Он прячется в секретной комнате под клеткой льва (если вы когда-нибудь увидите клетку со львом, прибавьте 50 к номеру параграфа, на котором будете находиться). Она думает, что эта информация может быть важной, и вы с ней в этом полностью согласны (восстановите 1 *Удачу*). Попрощавшись с мальчиком и его мамой, вы возвращаетесь на Раддскую площадь (71).

239

К счастью, на кладбище в это время не было случайных прохожих, которые могли это увидеть. Но что теперь с ним делать? Наверно, лучше всего убрать его в укромное место и сообщить полиции, может, там придумают, что делать. Теперь же пора идти к тетушке, пока еще не слишком поздно (76).

240

Вы входите в зал, где находится саркофаг принцессы и другие бесценные сокровища. В зале три охранника, вы перекидываетесь с ними парой слов и заглядываете в каталог. Похоже, все экспонаты на месте, и вы зря тратите время. Пора уходить (276).

241

Наконец приезжает полиция, и вы передаете им Ледяную Королеву (прибавьте 4 *Балла Супергероя*). Больше на скотобойне делать нечего – 362 .

242 (иллюстрация на обороте)

Возле библиотеки собралась огромная толпа. Полиция с трудом удерживает зевак на расстоянии, что освободить проезд для пожарной машины и грузовиков с военными. Что происходит? Тут же вы получаете ответ на свой вопрос. Окно третьего этажа со звоном разбивается. Тут же слышатся крики – два человека вылетают из окна в них, за ними летит огромный стеллаж. Книги и осколки дождем сыплются на испуганных зрителей. Из здания доносится ужасающий рев, от которого кровь стынет в жилах. Начальник полиции ужасно рад вашему прибытию. «Нам нужна помощь, Рыцарь, – умоляет он. – Там какое-то непонятное чудовище. они называют его Опустошителем. Может, он вообще с другой планеты, и еще мне кажется, что целиком из камня!» Вы бросаетесь в здание, поднимаетесь на третий этаж и видите там чудовище. От изумления у вас отвисает челюсть. Он четыре метра высотой и, похоже, на самом деле из камня. Что-то привело его в ярость, и теперь он разрушает все вокруг, ломая столы и обрушивая стеллажи. Если вам кажется, что вы не сможете справиться с ним, то лучше уйти (319). Но если будете сражаться, то какой суперспособностью вы обладаете?

Сверхсила 378
НТС 421
Телепатия 192
Энергия 363

243

Как только Алхимики выходят из банка, вы объявляете, что они арестованы. Сражаться с ними придется одновременно.

Первый Алхимик

Мастерство 8 Выносливость 6

Второй Алхимик

Мастерство 7 Выносливость 7

Третий Алхимик

Мастерство 7 Выносливость 6

При вашей победе – 336 .

244

Пожарные бросаются резать двери, чтобы освободить пострадавших, а водители машин скорой помощи тем временем спорят, кто должен везти их в больницу. Но тут огонь добирается до бензобака, и машина с грохотом взрывается, прервав их спор… Вам же остается лишь переодеться и вернуться в офис (398).

245

Лейтенант Войек крепко пожимает вам руку, когда вы заходите в полицию: «О, Рыцарь. Рад тебя видеть. Заходи ко мне в кабинет». Он рассказывает, что кроме обычных происшествий типа угонов или пьяных драк, есть некоторые плохие новости. В тюрьме для особо опасных преступников Вудворм Скрабс произошел хорошо организованный побег. Маркус Булетта, приговоренный к 14 годам, перелез через стену по веревочной лестнице и скрылся на поджидавшей его машине скорой помощи. Но это еще не все – Центральная больница сообщила о странном посетителе, его зовут Уинстон Вудс, он полностью покрыт волосами, как обезьяна. Если вас это заинтересовало, можете зайти в больницу и расспросить об этом подробней (190). Если нет, можно навестить тетушку (134) или просто пройтись по магазинам (94).

246

Вы читаете мысли персонала магазина, но они говорили вам правду и, действительно, ничего не знают про похищение. Зато в мыслях мальчика-рассыльного, который поднимается по лестнице из подвала, удается увидеть кое-что интересное. Он думает совсем не о работе, а о какой-то важной встрече. Вы видите образ перекрестка в его голове, на стене дома указатель «209-я улица». И тут в его голове появляется эмблема корпорации СТРАХ! Но как этот мальчишка может быть связан с корпорацией. Как только он понимает, что вы читаете его мысли, он тут же бросается прочь из булочной и исчезает за углом, оставляя эту загадку без ответа. Что вы будете делать дальше? Выследить фургон уже невозможно, но вы можете позвонить в полицию, описать его приметы и уйти (428), либо попробовать обыскать место похищения (331).

247

Теперь можете вернуться в лабораторию, к остальным собакам (120).

248

Неплохо было бы найти Алого Шутника. Вы решаете как следует осмотреть Дом смеха (143).

249

Самолет исчезает в небе. Выругавшись напоследок, вы уходите из аэропорта. Остается только рассказать все властям, но вряд ли от этого будет много толку – самолет наверняка отправляется на какой-то секретный аэродром. Поймав такси, вы едете к дому. Играющая в машине музыка и болтовня водителя немного успокаивают вас, как вдруг музыка прерывается для срочного сообщения (292).

250

Вы врываетесь в комнату и видите, как Лола отчаянно борется с похитителем, который тащит ее окну. В гримерной разгром – по всей комнате разбросаны костюмы, на полу осколки большого зеркала. Девушка сопротивляется из последних сил, но Змеечеловеку уже почти удалось подтащить ее к окну. Сражайтесь, пока не поздно:

Змеечеловек

Мастерство 8 Выносливость 8

Он очень опасный противник из-за своего ядовитого зуба. Каждый раз, когда ему удастся выиграть *Раунд Атаки* , бросьте кубик и, если выпадет 1 или 2, у него получится вас укусить, и придется уменьшить на 1 свое *Мастерство* , и яд будет действовать еще сутки. Если вам все-таки удалось победить суперзлодея, то 432 .

251

Вы отдаете медальон офицеру, и он убирает улику в полиэтиленовый пакет. «Похоже, очередное ограбление, – говорит он, – только непонятно, почему бумажник не взяли. В любом случае, спасибо за помощь». Попрощавшись с ним, вы уходите из парка (181).

252

Люк открыт, вы спускаетесь в подводную лодку. Оттуда доносится странный шум – удара металла по металлу. Но звук кажется знакомым. Да это же шаги! Быстро спустившись, вы оглядываетесь вокруг в поисках укрытия. Похоже, эта открытая дверь подойдет. Вы оказываетесь в маленькой комнатке. Буквально через несколько секунд шаги слышны за дверью, человек останавливается. «Какой кретин оставил дверь в эвакуационную камеру открытой?» – слышите вы. Человек запирает дверь на ключ. Сердце бешено стучит. Эвакуационная камера! Вы в ловушке! Какой суперспособностью вы обладаете?

Сверхсила 390
Телепатия 59
НТС 145
Энергия 6

253

Смотритель ведет вас по выставке. Гориллы, носороги, львы, даже кит – в музее есть почти все животные, и вы с интересом рассматриваете их. У чучела тигра засохшая кровь на когтях, неизвестно, человеческая эта кровь или какой-нибудь антилопы. Помимо всего прочего смотритель рассказывает, что чучело слона недавно перенесли в служебное помещение на первом этаже из-за ремонта. Хотите взглянуть на него (161) или пойдете в зал динозавров (345)?

254

Охранник у ворот говорит, только что, действительно, отсюда выехал автомобиль, но он успел разглядеть лицо человека, сидящего за рулем. Как теперь его выследить? Остается только сообщить номер в полицию и уезжать из лаборатории (125).

255

Луч пролетает совсем рядом с хищной рыбой. На второй уже нет времени – акула почти добралась до мальчика. Вы бросаетесь в воду (294).

256 (иллюстрация на обороте)

Вы молнией врываетесь в магазин, готовый ко всему. Это небольшая лавочка, где продаются леденцы и сигареты. Хозяин, Кевин Фаттерсон, стоит за прилавком в шоковом состоянии, схватившись за голову. Вы трясете его за плечо и просите взять себя в руки. Он, заикаясь, бормочет: «Ужас. Просто ужас. Достал пистолет, схватил все что было на прилавке и убежал!» он указывает на заднюю дверь. Броситесь туда, чтобы остановить вора, пока он не ушел (24) или сначала попробуете найти что-то, что можно использовать как щит (101)?

257

Вы решаете немного подождать. Наконец профессор в халате спускается вниз и спрашивает, чего вы хотите. Вы объясняете, что преступники собираются похитить сверхсекретную информацию, но, похоже, он не очень-то вам верит. В конце концов, он ведет вас в свой кабинет, чтобы вы сами убедились, что все это чушь (303).

258

Вы хватаете поверженного врага за шкирку и требуете ответа, на кого он работает. Понимая, что игра окончена, киллер признается – его наняла корпорация СТРАХ! Отлично, вы пытаетесь разузнать что-нибудь о предстоящем собрании, но убийца знает лишь то, что оно состоится завтра. Кажется, он не врет. Теперь самое время передать его в руки полиции и идти домой (311). За спасение Президента прибавьте себе 6 *Баллов Супергероя* .

259

Вы пытаетесь поговорить с запертым охранником, но это бесполезно. Дверь в подвал толщиной более метра, и он не слышит вас. Тем не менее, вы понимаете что произошло. Алхимики, использующие новейшие достижения химии, отключили сигнализацию каким-то кислотным газом и взломали дверь, разрушив секретный замок с помощью другого неизвестного вещества. Почему их не заметил охранник останется тайной до тех пор, пока замок с таймером не освободит его из хранилища. Можете попробовать взломать эту дверь, в этом случае, если ваша суперспособность Энергия, то 183 , иначе – 5 . Если же вам кажется, что это бесполезно, то 60 .

260

Пытаясь переубедить преступника, вы просите его подумать о своей жене или подруге, что она будет чувствовать, если он разобьется. Но от этого он приходит в еще большую ярость. Вы лишь бессильно наблюдаете, как самолет, качнувшись в воздухе, падает на землю. Выживших в этой катастрофе не будет (10).

261

Зажигатель отлетает назад и падает на пол. Его огонь гаснет. Не долго думая, вы стреляете по остальным трем. Когда вам удастся оглушить двоих – 53 .

262

Монстр сжимает огромные кулаки и идет в вашу сторону. Вам предстоит тяжелейшая битва.

Опустошитель

Мастерство 14 Выносливость 12

Если произошло чудо, и вы победили его, то 119 .

263

Подойдете к толпе в обычной одежде (99) или за углом переоденетесь в Белого Рыцаря (191)?

264

Немного послушав консультантов, которые показывают всем желающим технические новинки, вы решаете пойти к стеллажу с дисками, посмотреть, не появились ли новые компьютерные программы. Потом берете коробку с плеером «Whackman» и читаете описание. «Я бы не советовал его покупать», – слышите вы странно знакомый голос за спиной и поворачиваете голову. Да это же Доносчик Джерри! Вам надо быть очень осторожным, ведь он не знает вас как Жана Лафайета, но вы решаете немного с ним поболтать – это даже забавно. Он рассказывает, что очень увлекается компьютерами, всякими радиоштучками и даже немного расследованием преступлений. Вы усмехаетесь, а он воспринимает это так, как будто вы ему не верите. Тогда он рассказывает, что ему удалось узнать о готовящемся покушении на Президента! Завтра он прибывает с визитом, в толпе будет находиться человек с пистолетом. Но это лишь приманка – настоящий киллер будет стрелять с крыши отеля «Регент» на 7-й авеню. Он даже звонил в полицию, но офицер только рассмеялся и бросил трубку. Вы плавно переводите разговор на компьютерные игры, он с удовольствием дает вам несколько советов. Поговорив минут двадцать, вы благодарите его за советы и выходите из магазина. Ну что же, возможно, эта информация пригодится вам. Если пойдете смотреть на кортеж Президента, прибавьте 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Решив больше не заходить ни в какие магазины, вы уезжаете из Шатер-молла (226).

265

Молния попадает чудовищу прямо в грудь, оно оглушительно ревет и… растворяется в воздухе. Что за чертовщина тут происходит. Из толпы раздаются возгласы удивления, вы поражены не меньше (138).

266

Дверь вам открывает невысокий китаец. На ломаном английском он бормочет: «Да, да, что такое, сэр?». Похоже, он спешит. Зайдете внутрь и осмотрите прачечную (334) или попробуете назвать какой-нибудь пароль (206)?

267

Пожарным удается разрезать дверь, а вы помогаете им оторвать ее и вытащить пассажиров из горящей машины. Секунду спустя бензобак взрывается, но, к счастью, рядом уже никого нет. Не бог весь какой подвиг, но все же вы помогли спасти жизнь людям (добавьте 1 *Балл Супергероя*). Оставив пострадавших врачам, вы уходите в безлюдный переулок, переодеваетесь и возвращаетесь в офис (398).

268

Вы объясняете фармацевту, что здесь могут быть улики, позволяющие найти Отравителя. Он счастлив вам помочь, и сразу выдает ключи от всех помещений. Вы тщательно осматриваете все кладовые, но никаких следов суперзлодея найти не удается. Поблагодарив за помощь, вы возвращаете ключи и уходите из торгового центра (107).

269

Вы хватаете пробирку и швыряете ее в окно. Но это была плохая идея. Мало того, что вы получили сильнейший ожог (потеряйте 1 *Мастерство*), так еще и содержимое пробирки обожгло людей, проходивших внизу, это будет стоить вам 2 *Баллов Супергероя* . Тем не менее, взрыва удалось избежать. Профессор благодарит вас, и вы идете домой (18).

270 (иллюстрация на обороте)

Мустафа Керим! Это имя вам знакомо. Увидев, что пристально смотрите на него, он нервно делает шаг назад. Вы кладете ему руку на плечо и просите ответить на пару вопросов. К изумлению директора, Керим вырывается и бросается по лестнице, ведущей в подвалы музея. Вам удается его догнать только в темной комнате, где стоит несколько ящиков. Керим загнан в угол, но на его губах появляется злобная ухмылка. Кожа начинает увядать, глаза глубоко западают. Он превращается в мумию! Если вы обладаете Сверхсилой, то 109 , если у вас есть способность Энергия, то 170 . В ином случае – 61 .

271

Вытащив миниатюрный Сенсорный Сканнер, вы сканируете им карман журналиста, где лежал бумажник. Там удается обнаружить чешуйки кожи другого человека. Тут происходит что-то странное (143)!

272

Взлетев в воздух, вы со всего размаха наносите монстру сильнейший удар в челюсть. Он оглушительно ревет и выпускает несчастную жертву. Она летит в вниз, по воде расплывается красное пятно. Но ей помогут другие, вам же придется сражаться с чудовищем.

Чудовище из фонтана

Мастерство 10 Выносливость 11

Если вам удастся нанести ему четыре удачных удара, то 65.

273

Самое время вспомнить про таинственную заметку (34).

274

Вы находите суперзлодея в кабинете полковника. Удивленный, он поворачивается к вам. «Ага, – ухмыляется он, – Белый Рыцарь, как обычно, сражается не на той стороне, на стороне добра и справедливости. Хотя, может, это еще можно исправить…» Ментальные способности Макромозга не уступают вашим, но он полон сил, а у вы ужасно устали за последние несколько дней. После отчаянной, но недолгой борьбы, вы падаете на колени. Но Макромозгу этого мало. «Рыцарь, – слышите много, – много лет ты боролся против зла, пора исправлять ошибки. Вы погружаетесь в транс, и он начинает сеанс гипноза. Сопротивляться бесполезно – вам больше не суждено сражаться против зла, отныне вы лишь пешка в руках Макромозга…

275

Вы собираетесь с силами и направляете еще один луч. Это ужасно тяжело (потеряйте 2 *Выносливости*), но вам везет – на сей раз удалось разрушить запирающий дверь механизм, и с той стороны звучит металлический лязг. Дверь с трудом приоткрывается, позволяя вам зайти внутрь. На полу разбросаны ящики из банковских ячеек, среди них лежит охранник, из глубокой раны у него на лбу сочится кровь. Эта рана и нехватка воздуха в хранилище лишили его сил. Видя вас, он пытается подняться и шепчет: «Алхимики… подслушал.. план встречи… грандиозное мероприятие… страх… подводная лодка…», – не договорив, охранник падает на пол. Он мертв (60).

276

Куда теперь? Заглянете в центральную библиотеку Титан-Сити, чтобы почитать что-нибудь по криминалистике (242) или навестите Доносчика Джерри (38)?

277

Вы бесшумно поднимаетесь по лестнице. Но когда остается совсем немного, старая деревянная ступенька скрипит под вашей ногой. Голоса наверху стихают – похоже, они услышали. Вот черт! Тут вы замечаете большое зеркало, в котором отражаются Капканщик и его люди, а они видят вас. Второе, что попадается вам на глаза – небольшая труба в стене прямо напротив вашей голову. Вдруг из него вылетает облако газа как раз в тот момент, когда вы делаете вдох. Одна из небольших ловушек Капканщика сработала безотказно – ядовитый газ попадает в легкие, и вы падете вниз. Ваша отважная попытка спасти похищенного миллионера провалилась…

278

Приют для кошек совсем недалеко от молочного завода. Но кошка, как будто чувствуя куда ее несут, яростно сопротивляется. Она кусается и царапается изо всех сил, держать ее становится все сложней. Вдруг происходит что-то невероятное. Кошка падает на землю и начинает быстро расти, превращаясь в женщину! Ну, конечно. Это Тигрица, знаменитая своими ограблениями молочных и рыбных заводов. Она одета в полосатый тигриный костюм, на руках острые когти. Она яростно набрасывается на вас

Тигрица

Мастерство 9 Выносливость 8

Можете попробовать воспользоваться Телепатией (413) или НТС (168). Если вам удалось победить ее, то 124 .

279

Притворившись испуганным и оглушенным, вы позволяете им забрать ваш кошелек. Подъезжает машина, грабители прыгают внутрь, ругаясь, что в кошельке так мало денег, и уезжают. Голова болит от удара (потеряйте 2 *Выносливости*), но тем не менее, вы не забываете записать номер машины, чтобы при случае сообщить его в полицию (76).

280

Недавно вам удалось выяснить имена некоторых особо отъявленных суперзлодеев. Мучителя зовут Ричард Сторм, он работает теплотехником на окраине города. Ледяная королева – это светская львица Сильвия Фрост. Маркус Булетта больше известен как ужасный Доктор Макабр, чьи жуткие хирургические эксперименты шокировали мир. Булетта планирует побег из тюрьмы, и, если он сможет это сделать, ему наверняка понадобятся лабораторное оборудование и химикаты »

281

Познакомившись с каким-то мальчишкой, слушавшим плеер, вы просите дать вам послушать кассету. Похоже, это запись телефонного разговора между мужчиной и женщиной. Слышен только конец беседы:

– Не волнуйся, ценности собирает и заменяет наш агент, Мустафа Керим. Скоро все они будут у нас. И помни, встречаемся завтра на яхте.

– Хорошо. До свидания.

Интересная запись (восстановите 1 *Удачу*). Похоже, этот Мустафа Керим подозрительный тип, если вы с ним когда-нибудь встретитесь, можете задать ему пару вопросов, удвоив номер параграфа, на котором будете находиться. Теперь – 86 .

282

Против робота ваши способности не помогут. Остается только одно – сразиться с ним:

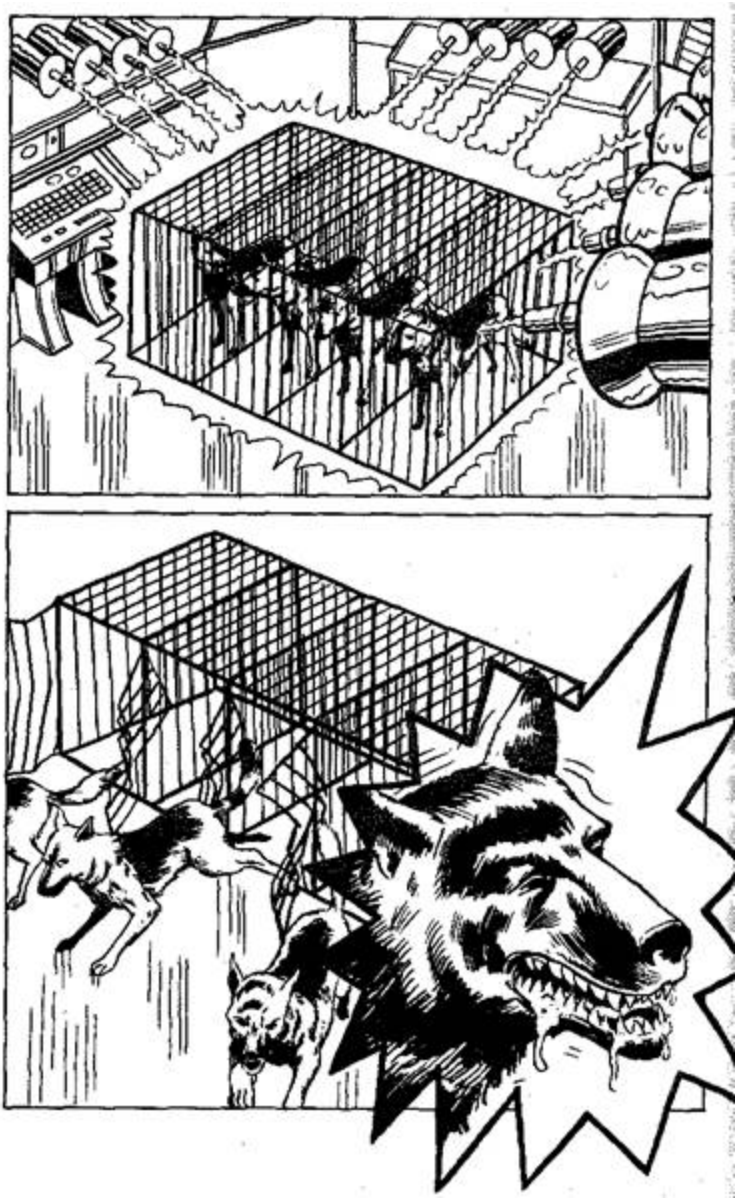
Андроид

Мастерство 9 Выносливость 10

После двух раундов боя – 335 .

283

Спрятавшись за прилавком, вы быстро переодеваетесь увидев Белого Рыцаря, Зажигатели застывают на месте. Вы приказываете им немедленно сдаться, но, похоже, ваши слова на них не действуют. Один из преступников бросается на вас, и вы стреляете лучом. Если вы попали, то 261 , если промахнулись – 200 .



284 (иллюстрация на обороте)

Лаборатории Питера находятся в самом центре города, они принадлежат физическому факультету Университета Титан-Сити. Когда вы заходите, вас просят скорей пойти на третий этаж, но предупреждают, что надо быть очень осторожным. На лестнице толпа студентов и профессоров, вы спрашиваете их, что вообще происходит. Оказывается, четыре немецких дога, над которыми проводился опасный эксперимент с радиацией, сбежали из клеток. Они заперты в комнате дальше по коридору и злобно лают. Сами собаки не радиоактивны, но вот их укус может оказаться смертельным, если слюна попадет в открытую рану.

Похоже, это будет непросто – какой суперспособностью вы владеете?

Сверхсила 237
НТС 328
Телепатия 105
Энергия 306

285

Из окна диспетчерской вы смотрите, как Мучитель выходит из самолета и сдается полиции, поджидающей его на взлетной полосе. Авиадиспетчеры благодарят вас за помощь, и вы уезжаете, добавьте себе 2 *Балла Супергероя* – 10 .

286

Вы хватаете лежащего без сознания вора и вытаскиваете его из темного угла. К вашему ужасу, это мальчишка, ему не больше девяти лет! Вы могли покалечить его. В правой руке у маленького грабителя зажата добыча – недоеденная конфета. В отчаянии вы трясете его и, к счастью, его глаза слегка открываются. Он ужасно напуган, вы, конечно, делаете строгое лицо, но в душе вы просто счастливы, что с ним все в порядке. Взяв мальчишку за руку, вы ведете его в магазин (316).

287

Вы концентрируетесь, пытаясь подчинить себе разум преступника. Но это слишком сложно, зато вы читаете в его мыслях, что эти фотографии он отправлял прямо боссам корпорации СТРАХ! Усилив концентрацию, вы пытаетесь заморозить молекулы воздуха вокруг облака, чтобы остановить злодея, но все бесполезно. Преступник ушел, а важнейшие сверхсекретные данные попали в лапы корпорации (162).

288

За дверью неубранная гримерная. Одежда разбросана по полу, открытые пузырьки с косметикой стоят на туалетном столике. Но комната пуста. Перерыв кучу хлама в поисках улик, вы понимаете, что зря тратите время. Попробуете дверь с двумя звездами (322) или дверь без звезд (117)?

289

Уже у входа в парк вы слышите шум встревоженной толпы. Они собрались вокруг лежащего на земле тела. Полиция пытается расчистить место происшествия от зевак. Попробуете пробиться через толпу и посмотреть, что там (434) или сначала найдете безлюдное место переоденетесь в Белого Рыцаря (104)?

290

Вы подходите к берегу моря. Но вы знаете, зачем сюда пришли? Если да, то сложите дату и время встречи и отправляйтесь на этот параграф. Если ничего не вышло, то 368 .

291

«Сбежавшие животные, – удивленно спрашивает она, – нет, не думаю, что у нас такое может произойти. Сейчас я уточню». Она подходит к телефону и поднимает трубку. «Алло, Марио? Привет, это Нэнси. Тут какой-то человек спрашивает, не сбегали ли у нас звери из клеток… Нет? Спасибо, так я и думала. Пока». Она качает головой, похоже, делать тут больше нечего. Теперь поедете в зоопарк (408) или в Зоологический музей (365).

292

По радио звучит зловещий стальной голос, он говорит медленно и четко: "Жители Земли. Не пытайтесь переключить свои преемники – это сообщения транслируется одновременно на все радиостанциях во всех странах на всех языках. Мое имя Владимир Утошский, вы знаете меня как Титанового Киборга. Мое послание таково. Мы захватили секретный военный спутник "Звездные войны" и требуем безоговорочной капитуляции всех армий и правительств. Любое сопротивление будет безжалостно подавлено – спутник разрушит все мегаполисы Земли, один за другим. В доказательство нашей силы Титан-Сити будет уничтожен ровно через тридцать секунд». Вы не смогли помешать роковой встрече боссов корпорации СТРАХ, и весь мир будет расплачиваться за это…

293

Вы ловко скрываетесь от толпы фанатов, переодеваетесь в тихом переулке и отправляетесь домой. Сегодня был трудный день, пожалуй, вы заслужили немного поваляться на диване перед телевизором со стаканом ледяного коктейля (восстановите 6 *Выносливостей*). На следующие утро вы решаете выйти из дома пораньше. Дождавшись автобуса, вы садитесь в него и едете на работу, но выходите за пару остановок до офиса, чтобы немного прогуляться. И как всегда! Стоит вам выйти, начинается дождь. Вы заходите под козырек ворот молочного завода, чтобы его переждать. Наконец, дождь заканчивается, но интуиция подсказывает вам, что стоит задержаться здесь и осмотреть завод (369).

294

С громким всплеском и брызгами начинается схватка:

Акула-убийца

Мастерство 10 Выносливость 8

Если акуле удастся ранить вас 4 раза, то 95 . Если вы победили ее – 197 .

295

Для вас это пара пустяков, ведь в Технопоясе давно ждет своего часа Универсальный Замораживатель. Вы подходите к установке, нажимаете на кнопку, и всего через несколько секунд температура пробирки снижается до абсолютного нуля. С удивлением глядя на кусок льда, профессор благодарит вас за то, что спасли жизни всех людей в этом здании (получите 1 *Балл Супергероя*). Теперь можно с чистой совестью отправляться домой (18).

296

Обшарив карманы поверженного грабителя, вы находите бумажник. Но там еще много интересного. Кроме бумажника, вы находите пачку сигарет, в которой лежит только мятый листок бумаги, аудиокассету и карту города. Полицейский наконец приходит, чтобы забрать у вас преступника, и вам удается взять только одну из этих вещей. Но какую? Пачку сигарет (423) карту (20) или кассету (281)?

297

Вам придется сражаться со львами одновременно.
Первый лев
Мастерство 8 Выносливость 9
Второй лев
Мастерство 7 Выносливость 8
Если вам удастся победить, Циркач сдастся (433).

298 (иллюстрация на обороте)

Вы врываетесь в заполненную сигаретным дымом комнату. За столом в центре сидят шесть человек, все они удивленно смотрят на вас. Это агенты корпорации СТРАХ, а лицо человека во главе стола вы не забыли бы никогда. Лысина, острый нос, непрозрачные очки – это Владимир Утошский, глава корпорации. Он встает со стула: «Так, Белый Рыцарь удостоил нас своим посещением. Может, он хочет присоединиться к нам? Думаю, что нет. Друзья, обратите внимание, как корпорация СТРАХ должна поступать со своими врагами». Получеловек-полуробот идет к вам. Руки, усиленные гальванопластикой, обладают чудовищной силой, в очках копится энергия для лазерного заряда. У вас есть Глушитель Контура? Если да, то 159 , иначе – сражайтесь.

Титановый Киборг

Мастерство 18 Выносливость 20

После трех раундов боя – 136 .

299

Вы бросаетесь к берегу и видите плавник над поверхностью воды. До него метров тридцать, и акулу хорошо видно. Это настоящее чудовище! Огромная акула-убийца приближается к пляжу. Она направляется к мальчику, который пытается вернуться на берег. Вот черт! Вы легко могли бы убить акулу своим Лучевым Электрошокером, но между вами мальчик, вы не можете так рисковать. Остается только броситься в воду и сразиться с акулой голыми руками (294).

300

В «Фиффани» вы встречаете старого знакомого. Его называют Фарфоровый Перси, потому что ему пришлось вставить зубы из фарфора взамен тех, что ему выбили за предательство бывшего босса. Увидев вас, он нервно отворачивается к окну, и вы решаете немного его подразнить. Интересуетесь, не слышал ли он об ограблении ювелирного магазина «Де Леджер» на той неделе. Не его ли видели за беседой с Тимми Длинным Языком. Может, лучше проводить его к Большому Бену или Ломтю? Это избавило бы полицию от многих хлопот. Фарфоровый Перси покрывается холодным потом и обещает рассказать вам кое-что, если вы забудете, что видели его. Оказывается, Отравитель строит ужасные планы против Титан-Сити. И Перси даже знает, где его искать. Если когда-нибудь у вас возникнет такая необходимость, отнимите 30 от номера параграфа, на котором будете находиться. За такую ценную информацию (восстановите 1 *Удачу*) вы решаете отпустить этого несчастного жулика. Остаток дня вы отдыхаете и ходите по магазинам (восстановите 6 *Выносливостей*) – 327 .

301

«Лафайет! Немедленно ко мне!» Стоило вам только перешагнуть порог офиса, как вас оглушает грохочущий голос Уайта. Вы заходите к нему в кабинет, бормоча извинения за очередное опоздание. «Достаточно, – кричит он, – думаешь, мы тут все будет это терпеть? И гордиться тем, что ты соизволил придти? Это тебе не благотворительный фонд, вот что я тебе скажу. Так как я сегодня добрый, можешь убираться домой. Получишь только штраф! Но если завтрашним утром я приду и не увижу тебя на месте, можешь искать себе другую работу!» Потупившись, вы выходите из офиса. Как ему объяснишь, насколько важно то что вы делаете. Но, по крайней мере, день сегодня свободен. Что вы будете делать? Отправитесь в развлекательный парк Виснейлэнд (15) или лучше, избегая любых контактов с внешним миром, отправитесь домой, чтобы уж точно попасть завтра на работу вовремя (218)?

302

Немного перекусив, они выходят из ресторана. Все это время вы внимательно вслушивались в их разговор, но у них на уме, похоже, только предстоящие скачки. Какие-нибудь жулики с ипподрома, наверно. Наконец понимаете, что здесь только теряете время (368).

303

«Вот, смотрите, – ворчит ученый, пока вы осматриваете кабинет. – Все в порядке, так же, как и было, когда я уходил. Но вы не слушаете его – вы уже заметили черный дым, уходящий через кондиционер. Без сомнений вы бросаетесь на улицу (29).

304

Вы никак не можете решиться выстрелить по андроиду – слишком много людей вокруг, чтобы рисковать. Но что еще делать? Неожиданный ответ приходит от какого-человека из толпы: «Попробуйте это, – кричит он. – Демонстратор сказал, что это используется, когда андроид выходит из-под контроля. Он назвал эту штуку Глушителем Контура или как-то так». Вы ловко ловите брошенный предмет, похожий на ручку и нажимаете кнопку. Устройство отлично работает – андроид застывает на месте (добавьте себе 4 *Балла Супергероя*). Неплохая штука, пожалуй ее стоит взять с собой. Захватив Глушитель Контура, вы уходите с выставки (75).

305

Пока полицейские помогают вам добраться до скамейки, вы случайте, о чем они говорят. «Жуткое убийство в Аудубенском парке. Какому-то бедняге перерезали горло» – слышите вы. «Да, – отвечает другой, – еще и это ограбление Кливлендского банка, говорят, опять Алхимики. Жаль, меня там не было на месте этого горе-охранника!» Остальные кивают в знак согласия. «Многовато преступлений в последнее время», – доносит до вас, когда они уже уходят к желто-черному автомобилю. Что будете делать? Отправитесь в парк посмотреть, что там произошло (165), купите газету, чтобы почитать про ограбление (228), или пойдете на работу (341)?

306

Вы можете использовать молнию против собак, но только если поблизости не будет людей, иначе это слишком опасно, не забывайте об этом (237).

307

Но как помочь девочкам? Конечно, вы не можете использовать молнию, чтобы растопить лед рядом с ними – это слишком опасно. Придется действовать очень осторожно, а это тяжело. Это будет стоить вам 4 *Выносливости* . Если вы готовы на это пойти, то получите 2 *Балла Супергероя* , если нет – остается только уйти под осуждающие возгласы и столько же потерять. Решайте, что будете делать и уходите из бассейна (362).

308

Сконцентрировавшись, вы ищете подходящего человека среди пассажиров. Ваше внимание привлекает высокий широкоплечий человек, вы устанавливаете с ним контакт и предлагаете пробраться в кабину и сразиться с Мучителем. Он качает головой и смотрит в одну точку, слушая вас, как вдруг вскакивает с кресла. «Аллилуйя! – кричит он, – я получил божественное послание! Я избавлю нас от неверующего. Эту миссию возложил на меня сам Господь!» Проклятье, этот религиозный фанатик принял вас за Бога. Мысленным взором вы видите, как он врывается в кабину и набрасывается на преступника. Но Мучитель все слышал и был к этому готов, а на собственную жизнь ему наплевать – он толкает штурвал от себя, самолет сваливается в штопор и через пару минут врезается в землю. У пассажиров нет никаких шансов выжить в такой авиакатастрофе, ваш план провалился, остается только уехать из аэропорта (10).

309

Вы с тревогой ждете, когда Алхимики выйдут из банка. Прохожие не знают о том, что происходит, но вам удается препятствовать им зайти в банк. Но даже вы не можете учесть все. Один маленький мальчик дергает свою мать за руку и кричит: «Мама, смотри! Это же Белый Рыцарь! Мама, можно я попрошу автограф? Пожалуйста, мама?» Вы пытаетесь заставить его замолчать, но это только раздражает его мать. Не понимая, что происходит, она возмущается вашей грубостью. *Проверьте свою Удачу* , если вам повезло, то 128 , если нет – 155.

310

Вы подходите к клетке с двумя львами. Они лежат на полу, довольно облизывая лапы. Похоже, они недавно перекусили, хотя никаких следов от мяса на полу нет. В нескольких метрах от клетки к дереву привязан слон. Возможно, как раз эти звери были убийцами, но какие у вас доказательства? Конечно, можете арестовать укротителя львов и отвести его в полицию на допрос (383), либо поискать более убедительные улики (45). Или воспользуйтесь Телепатией, если у вас есть эта способность (321).

311

Наконец-то вы дома. Мысли о предстоящем собрании корпорации не дают вам покоя, но сегодня вечером лучше как следует отдохнуть. Наступает утро (восстановите 6 *Выносливостей*), и вы просыпаетесь, но не от будильника. Бип-бип-бип слышно со столика, где лежит Радиобраслет. На этот раз сообщение длинней чем обычно: «Точная информация. Собрание корпорации СТРАХ состоится сегодня, место неизвестно». Вы вскакиваете с постели. Сегодня! Может, у вас есть идеи, где они могут собираться? В любом случае, решайте, куда пойти сегодня.

В Аэропорт Паркер 349

К побережью 290

Останетесь в городе 70

312

В Титан-Сити скоро прибудет с визитом Президент. Ходят слухи, что на него готовится покушение, и было бы неплохо выяснить что-нибудь про это. Говорят, что про покушение знают Маркус Булетта и Фланиган Крысиная Морда »

313 (иллюстрация на обороте)

Подойдя к дверям аптеки, вы слышите крики изнутри. К счастью, рядом какое-то складское помещение, вы быстро переодеваетесь там в Белого Рыцаря. Ворвавшись в аптеку, вы видите, как два монстра роются в полках с лекарствами, в том время как третий грабитель, человек, стоит возле толпы испуганных покупателей, забившихся в угол. Вы сразу узнаете его – это доктор Макабр, безумный хирург, блестящие опыты которого по пересадке тканей были объявлены вне закона. Его сообщники – результаты его экспериментов. У одно из них четыре руки, а другого голова тигра с острыми клыками. Какой суперспособностью вы владеете?

Энергия 142
НТС 325
Телепатия 173
Сверхсила 78

314

Вы бросаетесь по лестнице прочь из подвала и захлопываете за собой дверь. Теперь остается только объяснить директору, что произошло, и уходить (за это позорное бегство потеряйте 2 *Балла Супергероя*) – 276 .

315

Взлетев в воздух, вы со всего размаху врезаетесь в грудь чудовища. Разрушитель выпускает опоры и отлетает в сторону. Не дав ему опомниться, вы бросаетесь в бой:

Разрушитель

Мастерство 12 Выносливость 14

Если вам удастся победить его, то 131 .

316

Отругав мальчишку, вы отпускаете его на все четыре стороны. А затем подходите к прилавку. Вы просто в ярости! Вы-то думали, что это серьезное ограбление, а это просто шалость ребенка, чтобы украсть пирожное, из-за трусливого лавочника вы только зря время потратили. Если вы как-то навредили мальчику, потеряйте 1 *Балл Супергероя* , и вообще тогда лучше убраться отсюда, пока он не успел нажаловаться прохожим. Ваши недоброжелатели только и ждут подобного случая, чтобы поднять шумиху в газетах. Уйдете отсюда (438) или сначала выскажете лавочнику все, что вы о нем думаете (64)?

317

Порт – довольно безлюдное и мрачное место. Сейчас на причале только три судна, к какому из них вы направитесь? К небольшому катеру (417), к старой подводной лодке (252) или к стоящему на покраске военному линкору (96)?

318

Какое-то дикое и жестокое убийство. У человека перерезано горло чем-то очень острым, в бумажнике лежат несколько визиток с его именем. Это Уэйн Брюс, глава местного офиса Интерпола. Еще там лежит фотография эффектной блондинки с карими глазами и, как ни странно, деньги – еще одна загадка! Очевидно, мотивом убийства послужил не грабеж, но тогда что? Оправитесь в офис Интерпола (233), пойдете к нему домой сказать жене о случившемся (195) или предоставите это дело полиции и уйдете (73)?

319

От таких тварей даже вам лучше держаться подальше. Теперь зайдете в гости к своей тетушке (134) или сначала пойдете в полицию, чтобы убедиться, что не было никаких преступлений, требующих вашего вмешательства (245)?

320

Использовать молнию слишком опасно – яд может попасть в водопровод. Вы застываете в раздумьях. Ну что, рискнете (150) или не станете (25)?

321

Вы подходите к укротителю львов и перекидываетесь с ним несколькими шутками. Но во время беседы вы успеваете проникнуть в его мысли, чтобы найти связь между его животными и нападениями на людей. Но ничего найти не удается. Можете все равно арестовать этого человека (383) или остается только покинуть цирк (148).

322

Похоже, это самая роскошная гримерная в театре, специально для звезд. Стены изящно драпированы, вокруг зеркала горят свечи. Но, похоже, этой комнатой не пользовались уже несколько недель – ничего не тронуто. Попробуете дверь с одной звездой (288), или дверь без звезд (117)?

323

Детектив явно недолюбливает супергероев. По его мнению, расследование преступлений – задача полиции, и всяким «любителям» нечего вмешиваться. Однако кое-что все же удается выяснить. Алхимики сумели нейтрализовать сигнализацию каким-то кислотным газом, который и не дал ей сработать. С помощью другого неизвестного газа они смогли взломать дверь в хранилище. Почему охранник их не заметил – загадка, которую удастся решить только когда кончится действие замка с часовым механизмом, которым они заперли бронированную дверь. Но сейчас, как уверяет вас детектив, ситуация полностью под его контролем, и ваша помощь ему не нужна (60).

324

Вы выбегаете на полную людей улицу и осматриваетесь по сторонам. Проклятье! Он как будто испарился. Еще несколько минут вы пытаетесь найти хоть какие-то следы, но все бесполезно, преступнику удалось скрыться. Больше здесь делать нечего (75).

325

Вы даже не представляете, какой из предметов в Технопоясе можно использовать против этих чудовищ. Остается только драться (78).

326

Вы концентрируетесь, пытаясь подействовать на мозг чудовища. Но ничего не происходит. Похоже, у него нет разума, похоже, придется действовать по другому. Вы направляете мысленную энергию на воду, она вскипает. Монстр ревет от боли и бросает жертву в фонтан, приходится быстро вернуть воде нормальную температуру. Но теперь, по крайней мере, вы можете сразиться с ним.

Чудовище из фонтана

Мастерство 10 Выносливость 11

Если вам удалось ранить его 4 раза, то 65 .

327 (иллюстрация на обороте)

Отлично выспавшись, вы на следующее утро отправляетесь на работу. Долго думаете, брать ли с собой Радиобраслет – нельзя пропускать еще один рабочий день. Но ваши страхи напрасны. К счастью, на этот раз Радиобраслет молчит, и вы приходите даже раньше Джонатана Уайта, к его глубочайшему изумлению. В обеденный перерыв вы подходите к телевизору посмотреть новости. Два репортажа привлекают ваше внимание. В Аудубенском парке произошло странное нападение. Женщина была серьезно ранена кем-то, кого она назвала монстром, но врачи в больнице уверены, что ее раны оставлены когтями какого-то зверя. Вторая история про мужчину, которого нашли с проломленной грудью на полу Зоологического музея. Не было обнаружено никаких улик, похоже, что бы ни убило его, оно просто испарилось. Оба преступления находятся под контролем полиции, но вы решаете начать собственное расследование. Вы переодеваетесь в Белого Рыцаря и думаете, где могут быть следы этих преступлений. Куда вы отправитесь?

В Зоологический музей 365
В бродячий цирк Варнума и Вэйли 4
В зоопарк 408

328

В вашем Технопоясе есть отличная штука – Антирадиатор. Это небольшая палочка, похожая на карандаш, которая может увеличиваться как телескопическая антенна. Если коснуться ей радиоактивного дога, то радиация будет полностью нейтрализована, так что теперь можете сражаться с собаками как обычно, не обращая внимания на инструкции в параграфе (237).

329

Вы пересаживаете на обратный поезд и едете домой. Возможно, вы просто теряете время, к тому же вашему боссу сложно будет объяснить, что вы опоздали на работу только потому что решили проверить клочок бумаги, найденный в пачке сигарет. Однако, вашему компьютеру удается справиться с этим шифром. Минут через десять от выдает три возможных варианта, например: «Позвони яйцу, у тебя сыро за ушами». Второй вариант: «Моя газета покрыта кусками пластмассы», а третий: «Идиот, встреча состоится в 176 доме, а не 178, запомни наконец». Посмотрев на часы, вы понимаете, что на работу идти поздно, и следующий час вы готовите Феноловую кислоту, до чего раньше никак не доходили руки. Наконец кислота готова, вы заливаете ее в пробирку и убираете в Технопояс. Теперь можно и прогуляться. Пойдете в развлекательный парк Виснейлэнд (15) или в центр чтобы пройтись по магазинам (202)?

330

В отчаянии вы выпускаете по самолету мощный луч, но, конечно, авиалайнер так не собьешь. Остается только бессильно наблюдать, как самолет набирает высоту (249)

331

Кое-что удается найти – металлический жетон с выгравированной на нем буквой «К». Но других улик тут нет. Вам остается только сообщить по телефону обо всем полиции и уходить (428).

332

Против такой твари непонятно даже, что может помочь. Если только Микросеть… Вы ловко набрасываете его на монстра, он быстро запутывается в ней, но надолго это его не задержит. Вам все равно придется сражаться с чудовищем (373), но первые 6 *Раундов атаки* можете уменьшать его *Силу Удара* на 3.

333

Теперь можете прочитать, что написано на этом листке. На нем эмблема корпорации СТРАХ! Сообщение коротко: «Не забудь. Встреча состоится в 9:00». К сожалению, больше ничего полезного найти не удается, и вы сдаете Алого Шутника полиции (добавьте 2 *Балла Супергероя*). Теперь пора уходить (103).

334

Оттолкнув китайца, вы заходите в прачечную, он удивленно пялится вам вслед. Отдернув какую-то штору, вы видите за ней обычную гладильную комнату. Четыре пары узких глаз удивленно смотрят на вас. Похоже, ничего необычного тут нет. Попробуете подняться в офис Хомского (44) или пройдете дальше по улице (368)?

335

Хотя с виду это безобидный робот-дворецкий, Владимир Утошский сделал его по-своему, чтобы он работал на корпорацию СТРАХ. Кроме выключателя, превращающего робота в машину для разрушения, в него встроено смертельное оружие – ядовитый шип в правой ноге. Удар этой ноги означает верную смерть жертвы, но вы понимаете это слишком поздно – яд действует быстро, и в последний момент вам кажется, что вы слышите злобный хохот Утошского – теперь ничего не сможет сорвать встречу…

336

За поимку банды Алхимиков вы получаете 4 *Балла Супергероя* . Какая жалость, – думаете вы, что такие блестящие ученые выбрали путь преступлений, хотя могли бы принести огромную пользу людям – 372 .

337

Приготовив вкусный ужин, вы с удовольствием съедаете его (восстановите 6 *Выносливостей*) и до самой ночи читаете отличную книгу, которую давно собирались почитать. Теперь можно и поспать (79).

338

Недолго думая, вы бежите к девочкам и начинаете бить лед кулаками. Но даже вашей силы недостаточно, чтобы разбить лед метровой толщины, остается только признать поражение. Посмеиваясь над вами (потеряйте 2 *Балла Супергероя*), люди отправляются искать телефон, чтобы вызвать полицию или еще кого-нибудь. Конечно, вы можете их понять, но что вы тут могли сделать? Вы решаете не дожидаться, чем все кончится, и уходите из бассейна (362).

339

Надо предотвратить взрыв, но как? Выбросите колбу в окно (269), попробуете аккуратно вытащить ее руками (426) или попытаетесь найти огнетушитель (89)?

340

Вы достаете пробирку с Феноловой кислотой и швыряете ее в монстра. Киньте два кубика. Если сумма выпавших чисел больше, чем ваше *Мастерство* , то придется сражаться голыми руками (262). Если меньше или равна – 69 .

341 (иллюстрация на обороте)

Снова опоздали… Вы пытаетесь незамеченным зайти в офис, но не тут-то было – ваш босс, Джонатан Уайт, начеку. «Лафайет, – гремит его голос, – ко мне в кабинет, немедленно!» Вы неохотно встаете из-за стола и идете к нему. На вас тут же извергается поток брани: вы ленивы, инертны, ни черта не понимаете в работе, и еще… Вдруг на дороге внизу раздается визг шин, затем удар. Вы оба спешите к окну. Толпа уже собирается вокруг черного лимузина, его развернуло в повороте, и он, вылетев на тротуар, врезался в фонарный столб. Сзади уже разгорается огонь, скоро вся машина будет охвачена пламенем. Спуститесь вниз, чтобы помочь (102), сначала переоденетесь в Белого Рыцаря (23) или, предоставив это дело пожарным, вернетесь к работе (167)?

342

На военной базе солдаты сразу проводят вас к полковнику Сондерсу, который крепко пожимает вам руку. «Рыцарь, – улыбается он. – Твой визит это честь для нас, чем мы можем помочь?» Вы рассказываете, что приехали мнениями насчет планов корпорации СТРАХ. «Вот оно что, – задумчиво произносит Сондерс, – нам пока не удалось ничего выяснить. Как и ты, мы слышали, что встреча их руководителей состоится совсем скоро и если мы хотим помешать их планам, надо захватить их лидера, Владимира Утошского, до того, как она состоится. Они очень сильны, Рыцарь, и безжалостны. Ты можешь рассчитывать на любую помощь от нас». Вдруг какой-то солдат врывается в комнату. «Сэр, – кричит он. – Вертолеты! Идентифицировать не удалось! Ориентировочное время прибытия – в четыре часа. Полковник вскакивает со стула. Свяжитесь с ними по радио! Если они не ответят, мы откроем огонь!» Если вы обладаете Сверхсилой, то летите на разведку (379), если нет – 58.

343

Все зале реактора никого нет, кроме нескольких вооруженных охранников. Никаких следов Нокса тоже найти не удается. Вы решаете подождать полчаса, но ничего не происходит. Вдруг звучит сирена, ученые бросаются к своим приборам. Система охлаждения, которая была полностью протестирована всего час назад, дала сбой. Начинается перегрев реактора! Вы бросаетесь туда и сразу видите причину. Сидни Нокс, голова увеличилась до размеров тыквы, стоит возле пульта системы охлаждения. Охранники держат его под прицелом, но стрелять никто не решается. Увидев вас, они с облегчением вздыхают и ждут ваших приказов. Какой суперспособностью вы обладаете?

Сверхсила 33
Энергия 204
Телепатия 419
НТС 80

344

Молния летит точно в нижнюю коробку – вы решили, что не стоит стрелять в человека – и целая груда ящиков летит на грабителя. Пронзительно вскрикнув, он падает на спину, нога слегка дергается и застывает. Вы осторожно подходите к нему (286).

345

Чучела динозавров выглядят как живые, но смотритель музей лишь смеется, услышав ваше предположение, что какой-то из зверей может быть причастен к нападениям на людей. «Даже если забыть то, что они мертвы уже несколько миллионов лет, – хихикает он, – как же, по-вашему, они могли выйти из здания? Через дверь? Если один из этих зверушек решил выйти на улицу, нам пришлось бы строить новое здание! Нет, вы ищете улики, лучше сходите в зоопарк. Возможно, там вам больше повезет». Слегка покраснев от того, что сказали такую глупость, вы выходите из музей. Теперь можете пойти в зоопарк (408) или куда-нибудь еще (148).

346

Во время драки самолет начинает сваливаться в штопор. К счастью, последний удар отправляет преступника в нокаут – он падает на пол и не встает. Вы садитесь за штурвал и кричите стюардессе, чтобы скорей развязала пилотов. Буквально в самый последний момент они берут на себя управление и мягко сажают самолет (35).

347

Инженер охотно показывает вам все системы, но понятия не имеет, из-за чего вода могла замерзнуть, ведь оборудование работало без сбоев. Убедившись в этом еще раз вместе с ним, вы понимаете, что разгадать эту загадку не удастся, и уходите из бассейна (362).

348

К сожалению, она говорит чистую правду. Здесь не удастся разгадать тайну убийства (73).

349

Чтобы не вызывать панику, вы приезжаете в аэропорт в обычной одежде. Там все спокойно. Показав пропуск, вы идете к ангарам. Ваше внимание привлекают три из них. В ангаре «Хавьер» стоят частные самолеты, в ангаре «Саммерс» – вертолеты экстренных служб, в ангаре «МакКой» обычно складывают груз. В каком из них вы попробуете найти улики?

Хавьер 394
Саммерс 46
МакКой 115

350

Под овации вы выходите из университета, окруженный толпой студенток, желающих взять автограф. Останетесь некоторое время здесь и дадите автограф всем желающим (397) или постараетесь быстрей добраться до дома (293)?

351

Переодевшись в обычную одежду, вы заходите в ресторан в надежде заметить что-нибудь интересное. И вот, спустя час и несколько чашек кофе, в двери заходит очень подозрительная компания (302).

352

Двух ударов молнией должно ему хватить (239). Можете не рисковать, вернуться на 373 и сразиться с ним голыми руками (или выпустить одну молнию, уменьшив его *Выносливость* на 6).

353

Вы бросаетесь прочь в надежде найти полицейских или охранников, которые могли бы помочь. Кроме того, надо организовать эвакуацию трибуны. Но вашим планам не суждено сбыться – за вашей спиной раздается страшный грохот, и трибуна полностью обрушивается. Стоя прямо в центре катастрофы, Разрушитель издает торжествующий рев. Вокруг него лежат тела погибших зрителей. Чудовище разворачивается, чтобы уйти, и вы не можете помешать ему, остается только попробовать помочь выжившим. Дождавшись машин скорой помощи, вы уходите (40).

354

К счастью, у остальных никакой подобной дряни нет, но драться с ними все равно придется:

Второй Алхимик

Мастерство 7 Выносливость 7

Третий Алхимик

Мастерство 7 Выносливость 6

Если вам удастся победить их, то 336 .

STA
WARR

355 (иллюстрация на обороте)

Здесь должно быть что-то, что ему понравиться. Монополия у него уже наверняка есть, как насчет этого – «Trivial Pursuit»? Выглядит интересно. Или, например, «Dungeons&Dragons». Хм… Вряд ли его это впечатлит. Пока вы рассматриваете коробки с настольными играми, заходят четыре байкера в рваных джинсах и грязных кожаных куртках. Как их сюда занесло? Краем глаза вы наблюдаете за ними, а они заходят в отдел женского нижнего белья, начинают хватать его, примерять к груди и громко ржать. Пожилые женщины возмущаются, продавщица уходит за помощью. Обстановка накаляется. Тут один из байкеров срывает с себя куртку и швыряет ее на пол, складывает руки на груди, и вдруг, к ужасу окружающих, его охватывает пламя, а затем и остальных! Четыре огненных фигуры мечутся по магазину, поджигая все, к чему они прикасаются. Ну, конечно! Это Зажигатели! Как же вы сразу не узнали преступников. Надо срочно что-то делать. Какой суперспособностью вы обладаете?

НТС 156
Сверхсила 133
Энергия 283
Телепатия 178

356

Вы выбегаете на полную людей улицу и осматриваетесь по сторонам. Проклятье! Он как будто испарился. Еще несколько минут вы пытаетесь найти хоть какие-то следы, но все бесполезно, преступнику удалось скрыться. Больше здесь делать нечего (75).

357

Под звуки громкой танцевальной музыки машины кружатся по площадке и врезаются друг в друга к восторгу водителей. Ваш автомобиль под номером 7, похоже, немного медленней других, но вам удается провести несколько отличных атак, как вдруг вы замечаете опасность. Маленький мальчик в желтой машине под номером 14 столкнулся с машиной под номером 3 и, не удержавшись, вылетел на площадку прямо перед вами. Водитель фиолетовой машины под номером 10, только что собирающийся провести лобовую атаку на вас, в ужасе кричит – мальчик упал прямо между вами. Нужно действовать мгновенно. Киньте два кубика, если сумма выпавших чисел больше вашего *Мастерства* , то 388 , иначе – 234 .

358

Обессилевший мутант падает на пол. Хотя вы устали не меньше, работа еще не закончена – вы снова концентрируетесь, чтобы перекрыть утечки радиации. Одна за другой они исчезают, сирена смолка. Опасность миновала (добавьте себе 2 *Балла Супергероя*). В благодарность ученые преподносят вас небольшое устройство, похожее на ручку. «Рыцарь, – говорит вам директор лаборатории, – пожалуйста, примите от нас подарок. Один из наших ученых в свободное время сделал эту штуку, он назвал ее Глушителем Контура. Устройство пока еще не протестировано, но работает неплохо. Я знаю, что преступники часто используют хитрые механизмы, особенно, Владимир Утошский. Глушитель может разомкнуть любую электрическую цепь и обезвредить любое устройство». Вы благодарите директора за прекрасный подарок и покидаете лабораторию (125).

359

Ему удается буквально на секунду освободить руки и оттолкнуть вас. Он хватает свой пистолет и стреляет. К вашему ужасу Президент падает. Но вам придется продолжить драку. Если вы победите, то 374 .

360

Вы залезаете под львиную клетку. У дальнего угла есть тайная дверь, которая, как будто, ведет в жилище львов. Вы прикладываете к ней ухо и слышите там какой-то шум, а потом тихий смех! Вы выбиваете дверь и врываетесь внутрь. Там небольшая комната, посреди которой стоит человек с острым лицом и длинными сальными волосами. На нем ярко-красный плащ и большой цилиндр. Циркач! На стенах вокруг фотографии двенадцати человек, среди которых вы легко узнаете женщину в парке и мужчину, убитого в музее. Двенадцать человек? Ну, конечно! Присяжные, из-за которых Циркач был приговорен к пятнадцати годам тюрьмы! Он все понимает и бросается на вас, вам придется драться с ним.

Циркач

Мастерство 8 Выносливость 6

После первого раунда боя – 207 .

361

Вы приходите на молочный завод и говорите, что должны осмотреть конвейер. Сотрудники относятся с пониманием и охотно соглашаются помочь вам. Осмотрев все этапы, которые проходит бутылка молока, вы так и не понимаете, как Отравителю удалось добавить туда яд. Придется уйти ни с чем (107).

362

Что вы будете делать теперь? Если вам кажется, что вы заслужили немного отдыха, можете сходить на футбольный матч – местные «Тигры» играют с «Команчами» из Метро-Сити (114). Или, если вас беспокоит предстоящая встреча корпорации СТРАХ, можете навестить полковника Сондерса на военной базе, возможно, ему что-то известно (342).

363

Вы выпускаете в него первую молнию. Когда вам удастся в него попасть – 48 .

364

Вы хватаете поверженного врага и в ярости обещаете прикончить его, если он немедленно не расскажет все что знает о предстоящей встрече. Он скулит, что все расскажет, но знает он немного, потому что не участвует в ней. Встреча состоится завтра в 11:00, но где ему неизвестно. Похоже, он говорит правду. Передав его полиции (добавьте 5 *Баллов Супергероя*), вы уходите (40).

365

Услужливый смотритель Зоологического музея предлагает показать вам выставку. Что вы хотите посмотреть? Древних динозавров (345) или современных зверей (253)?

366

Если вы обладаете Сверхсилой, то 137 , если НТС, то 205 , в противном случае – 267 .

367

Тщательно прицелившись, вы выпускаете молнию. К счастью, он выпускает несчастную девушку из когтей, теперь осталось только убить эту тварь. Когда вы попадете в него второй раз – 265
.

368

Все бесполезно. Вы до сих пор не знаете, где встречается корпорация СТРАХ, и нет никаких шансов выяснить это – времени уже не осталось, наверняка встреча уже вообще успела закончиться. Переодевшись в обычную одежду, вы ловите такси, шофер о чем-то вам рассказывает, на заднем плане негромко играет радио. Внезапно музыка стихает. Передача прерывается для экстренного сообщения (292).

CITY BANK

369 (иллюстрация на обороте)

Вы переодеваетесь в безлюдном переулке и отправляетесь на завод. Когда вы подходите к воротам все, как будто, в порядке. Молоковозы возвращаются с ежедневного объезда, тысячи бутылок идут по конвейеру. Никаких признаков опасности нет. Какая-то ободранная кошка пытается попасть на завод вслед за вами, вы берете голодное создание на руки и гладите ее. Внезапно краем глаза вы замечаете знакомую фигуру, вышедшую из-за угла и направляющуюся в вашу сторону. Это же «Бензопила» Бронски, известный маньяк-убийца, который, как вы думали, сидит за решеткой. Попробуете арестовать преступника (3) или, пока он вас не заметил, предпочтете предоставить это полиции, а сами отнесете кошку в приют для животных (278)?

370

В этот солнечный день «Океанария» забита снующим туда-сюда народом. Завтра ежегодная регата, моряки готовят яхты к гонке, богатые владельцы прогуливаются по набережной. Но никаких следов корпорации СТРАХ, только рыбак, который сидит на берегу и чинит свою сеть почему-то вызывает у вас подозрения. Подойдете и поговорите с ним (221) или уйдете с причала (368)?

371

Их трое против одного, но телохранители начинают скулить: «Босс, это же Белый Рыцарь. Мы не хотим связываться с супергероем, и вы нам не платите столько, чтобы получить разряд молнии». Убийцы сдаются без боя, вызывайте полицию, чтобы они их забрали (добавьте себе 3 *Балла Супергероя*), и уходите (73).

372

Что вы будете делать дальше? Пойдете на пляж, как просил полицейский (72) или, следуя указанию Радиобраслета, отправитесь в аэропорт (410)?

373

Вы не можете убить его, но если вам удастся победить монстра, то он не появится еще целых два дня. Сражайтесь с ним.

Перевоплощающийся

Мастерство 10 Выносливость 12

Если вам удалось победить, то 239 .

374

Убийца без сознания падает на асфальт. Вы хватаете его и тащите к машине, уже окруженной толпой полицейских. Издалека доносится сирена подъезжающей скорой. Один из телохранителей президента слушает пульс. Тем временем, один из телохранителей, пощупав пульс, сокрушенно качает головой. В обычной одежде вас, конечно, не подпустят к машине, но полицейские надевают на убийцу наручники и внимательно слушают ваш сбивчивый рассказ. Один из них из подходит к машине, говорит с начальников и возвращается. «Тут что-то странное, – говорит он, – вы говорите, этот парень выстрелил в Президента и тот упал? Тогда почему попавшая в него пуля совсем другого калибра, чем его пистолет, она выпущена из снайперской винтовки, а не из магнума». Вы озадачены не меньше них, но ясно одно – Президента убил кто-то другой. Может быть, тот человек с пистолетом был просто приманкой? Не переставая ломать надо этим голову, вы идете домой (311).

375

К счастью, вас удалось быстро захлопнуть за собой дверь, не позволив ни одной из собак вырваться в коридор. С безумным лаем они бросаются на вас (120).

376

Пара вы боретесь с ним, нос самолета наклоняется все сильней, и он срывается в штопор. Безумец издает торжествующий вопль, вы бросаетесь к штурвалу чтобы выровнять самолет, но он вцепляется в вас изо всех сил. Прежде чем вы успеваете добраться до кресла пилота, самолет врезается в землю. Выживших в этой авиакатастрофе не будет…

377

В тестовых лабораториях нет никаких следов Нокса, но один из ученых уверяет, что видел похожего на него человека сел в машину и уехал в город. Вернетесь в Титан-Сити (254) или отправитесь к ядерному реактору (343)?

378

Вы подлетаете к монстру и, недолго думая, наносите ему сокрушительный удар в челюсть. Чудовище ревет и поворачивается к вам:

Опустошитель

Мастерство 14 Выносливость 12

Если вам удалось победить, то 119 .

379

Вы вылетаете с базы и скоро видите противника. Около двадцати вертолетов летят на малой высоте по направлению к базе. Вы не решаетесь приблизиться, потому что даже отсюда видите эмблему на корпусе лидирующего вертолета – знак корпорации СТРАХ! Когда он приближается, вы видите, что внутри сидит Макромозг. Как и вы, он появился в результате генетического эксперимента, давшему ему невероятные ментальные возможности, только в отличие от вас, он использует из в целях зла. Вы думаете, что делать. Против двадцати вертолетов вы бессильны, но, возможно, получится повредить вертолет вашего заклятого врага… Вдруг звучит голос вашего Радиобраслета: «Здание Сената. Быстро». Надо принимать какое-то решение. Если вы нападете на ведущий вертолет, то 32 , если предоставите это военным и отправитесь к зданию Сената, то 154 .

380

Вы связываете Зажигателей веревкой и даже помогаете персоналу прибраться в ожидании полиции. За каждого пойманного преступника прибавьте себе по одному *Баллу Супергероя* . Теперь пора снова стать Жаном Лафайетом и пойти, наконец, на работу (301), либо доехать туда на метро, может, так будет быстрей (409).

381

Кивнув, китаец скрывается за занавеской в заднюю комнату. Минут через пять он выносит тарелку, а на ней лежит ваша пекинская утка! Как заказывали. Со злости отказавшись заплатить за еду, вы уходите из прачечной, не переставая удивляться, что вообще сюда пришли (368).

382 (иллюстрация на обороте)

Вспомнив подсказку, вы отправляетесь к диспетчерской водопровода. К вашему удивлению, входная дверь открыта, но зайдя внутрь, вы сразу понимаете, почему. Диспетчер лежит в углу связанный и с кляпом по рту. Вы вынимаете кляп и слышите: «Рыцарь, слава Богу, ты здесь. Забудь обо мне, иди в насосную станцию. Там отравитель, и он собирается вылить яд в систему водоснабжения! Быстро!» Вы мчитесь к станции со всех ног и врываетесь внутрь. Возле труб, разглядывая клапаны, стоит человек с всколоченными волосами. В его руке пробирка с прозрачной жидкостью. Он сразу видит вас, и на его лице появляется злобная ухмылка. «Ага, Белый Рыцарь, – смеется он, – думаешь, ты сможешь помешать моему плану? Видишь этот пузырек? Одно твое движение, и я вылью это в водопровод, а через час из каждого крана в Титан-Сити будет течь отравленная вода!» Вы должны остановить Отравителя! Какой суперспособностью вы владеете?

Энергия 320
Телепатия 81
Сверхсила 25
НТС 235

383

Вы объявляете дрессировщику, что он арестован и ведет его в участок. Человек не понимает, что происходит, и яростно пытается убедить вас в своей невиновности. Сержант тоже не может понять, зачем вы его привели и спрашивает, в чем, собственно, вы его обвиняете. Никаких доказательств его у вас нет, и у полицейского нет другого выбора, кроме как отпустить дрессировщика. Выругавшись напоследок в ваш адрес, он гордо уходит. Потеряйте 2 *Балла Супергероя* за этот незаконный арест и думайте, что будете делать дальше (148).

384

Вы сосредотачиваетесь, пытаясь подчинить разум существа. Он останавливается, качает головой и смотрит на вас. Вы подходите ближе, чтобы увеличить свое влияние, но это оказывается фатальной ошибкой. Ваше движение выводит существо из транса, он бросается вперед и наносит сокрушительный удар. Без сознания вы падаете рядом с опорой, и не сможете помешать Разрушителю. Трибуна обрушится, будет множество жертв, в том числе и вы…

385

Вы идете в зал с идолом. И, действительно, серьги пропали! Вы уже собираетесь вызывать полицию, как профессор, заглянув в каталог, бормочет: «Да их и не было никогда, что-то я стал рассеянный с возрастом…» Похоже, ложная тревога. Ну и хорошо, больше здесь делать нечего, и вы решаете уйти из музея (276).

386

В колонке частных объявлений одно кажется вам интересным. Там написано: «Ричард Сторм. Все забыто. Откуда я могла знать, что она просто медсестра. Позвони мне 555-9999. Люблю, Сьюзан». Личная медсестра? О чем это она? А теперь отправитесь в банк в облике Белого Рыцаря (112) или пойдете на работу (341)?

387

Вы бросаетесь вслед за Утошским, проталкиваясь через толпу зрителей. Он скрывается за дверью служебного входа, вы бежите за ним и оказываетесь в каком-то переулке. Злодея нигде видно, должно быть он удрал по соседней улице. Побежите по ней направо (324) или налево (356)?

388

Слишком поздно, и машины уж очень неповоротливы. На полной скорости вы сталкиваетесь, но не друг с другом, а с лежащим на вашем пути мальчиком. С ужасным криком мать ребенка бежит к автодрому, все вылезают из машины, пытаясь помочь. Машина скорая помощи приезжает всего через пять минут, чтобы срочно отправить его в больницу, но слишком поздно, врачи уже не смогут его спасти. В отчаяние вы покидаете Виснейлэнд (103).

389

Вы концентрируетесь на льду, сковывающем девочек. Вокруг них появляются лужи воды, поднимается пар. Вы плавите лед! Но это очень тяжело (потеряйте 4 *Выносливости*), зато девочек быстро вытаскивают. Конечно, вы не сможете расплавить целый бассейн, так что им придется подождать, пока он растает сам. Теперь уйдете (362) или сначала осмотрите тепловую систему бассейна (347). В любом случае, за спасение людей вы получаете 2 *Балла Супергероя*.

390

В отчаянии вы пытаетесь выбить дверь. Она трясется, но держится, даже вашей силы не хватит, чтобы сломать стальную дверь десять сантиметров толщиной. Но ваши попытки выбраться привлекают внимание экипажа. «Тут кто-то есть, – слышите вы крик какого-то матроса, – в эвакуационной камере! Совещаются они недолго, ведь решение так очевидно. Оглушительный грохот сменяется шипением открывающихся шлюзов. От шока вы теряете сознание, а через несколько секунд легкие наполняются водой…

391

Капканщик устроил себе логово в заброшенном складе в промышленном районе. Дверь открыта, и вы даже слышите голоса на втором этаже. Постараетесь незамеченным подняться по лестнице (277) или влезете через окно, чтобы застать преступников врасплох (396)?

392

Вы следите за Макромозгом из-за двери кабинета полковника и ждете удачного момента, чтобы выпустить молнию. Как только вы собираетесь выстрелить, как он вдруг поворачивается к вам. «Рыцарь! – смеется суперзлодей. – Тебя что, забрали в армию? Так может лучше присоединишься к моей армии, как думаешь?» Вы пытаетесь ответить ему молнией, но ничего не происходит. Невероятная телепатическая сила Макромозга блокирует ваши способности. Через несколько секунд вы чувствуете резкую боль в груди – ваш старый враг не терял даром время, он стал еще сильней, чем был. Он может заставить молнию ударить вас изнутри, но ему и этого мало. Макромозг не остановится, пока не уничтожит ваш разум, превратив в зомби, подчиняющегося только его приказам. Ваша карьера супергероя закончилась…

393

Эти люди любят вас! Минут десять вы раздаете автографы и пожимаете руки восторженным мальчишкам. Наконец вы прощаетесь с поклонниками и уходите. Конечно, вас босс Джонатан Уайт опять придет в бешенство, но что поделать – хороший пиар в вашем деле тоже важен (добавьте себе 1 *Балл Супергероя*). Теперь можно снова становится обычным человеком и идти на работу (435).

394

В ангаре сейчас только механики, которые что-то чинят в двух самолетах. Увидев висящие на стене комбинезоны, вы решаете на всякий случай одеть один из них и пройтись по ангару. Но ничего особенно найти не удается. Возможно, нужно просто подождать. Можете попробовать сложить дату и время встречи, если знаете их, и прибавить полученную сумму к этому параграфу. Если ничего не выйдет – 220 .

395

Один из сотрудников морга любезно соглашается показать вам тело этого странного человека. Он проводит вас к каталке и убирает покрывало. Лицо его бледнеет, глаза широко открывает. На каталке ничего нет! Он еще раз проверяет номер на ней и изумленно чешет в затылке. «Я не могу поверить, – говорит он, – я сам положил его сюда. И был тут все время… Ну, если не считать небольшой кофе-брейк». Никаких следов не видно, очевидно, делать здесь больше ничего, и вы решаете покинуть больницу (226).

396 (иллюстрация на обороте)

Ваш план работает идеально. Капканщик с двумя своими дружками стоят недалеко от окна, рядом сидит привязанный к стулу Дрю Суэйн. Разбив окно, вы набрасываетесь на преступников, один отлетает в самозакрывающуюся клетку, которая захлопывается, запирая его внутри, второй от удара переваливается через перила и летит вниз. Вы остаетесь с суперзлодеем один на один.

Капканщик

Мастерство 8 Выносливость 7

Если вам удалось победить, то 16 .

397

Толпа идет за вами до самого конца лестницы, повсюду руки, сующие вам листки на подпись. Вдруг вы слышите крик из магазина неподалеку: «Стой! Вор». Похоже, дело как раз для Белого Рыцаря, выйдя из толпы, вы бросаетесь туда (256).

398

Под бдительным оком своего босса вы завершаете утреннюю работу и решаете пообедать в Эль Греко, дешевой закусочной в соседнем квартале. Пока вы едите, за соседний столик подсаживается компания ученых, они стараются говорить тихо, но из-за волнения им это не очень-то удается. Они из университетской научной лаборатории. «Нет, я думаю, что этот человек идиот! – говорит один. – "Если он добавляет альдегид при этой температуре, может случиться взрыв». «Возможно, вы правы, – говорит другой, – «но он упрямый старый осел. Он никогда не признает, что это опасно. Я знаю одно: мы гораздо безопаснее, здесь!» Хм, – думаете вы, – звучит зловеще. Тем более, судя по всему, они из биохимической лаборатории, всего в квартале отсюда. Оплатив свой счет, вы быстро уходите. Но на полпути останавливаетесь. Из магазина рядом доносится крик «Стой! Вор!» Откликнитесь на этот призыв о помощи (256), или потенциальный взрыв вам кажется более важным (144)?

399

Продолжая оглушительно дудеть, карлик тащит вас на другой конец цирка к ярко раскрашенному фургон. Вы подходите к нему и открываете дверь. «Добрый день, добрый день», – говорит пухлая женщина, сидящая за столом. У нас осталось всего несколько билетов на сегодняшнее представление, но я уверена, что мы вам найдем хорошие места. Сколько билетов вы хотите? С большим трудом вам удается объяснить, что вы пришли не за билетами. Спросите ее, где найти хозяина цирка, и пойдете к нему (223), или попробуете узнать, не слышали ли она о сбежавших из цирка животных (291)?

400

Молния попадает убийце точно в спину. Вскрикнув, он выпускает винтовку из рук, и она летит вниз. Но к вашему ужасу, ему не удается удержать равновесия на карнизе, и он также срывается! Вы бросаетесь вперед, но успеваете только увидеть, как его тело падает в толпу, наверняка, покалечив нескольких зрителей. Тем не менее, вы спасли жизнь не кому-нибудь, а самому Президенту (добавьте себе 1 *Балл Супергероя*). Теперь можно идти домой (311).

401

Но один из них не успокоился! Он бросается в дверь и несется к толпе, вы даже не успеваете его схватить. Теперь вы должны поймать его, пока он никого не укусил.

Радиоактивный дог

Мастерство 7 Выносливость 5

Если ему удастся ранить вас, то 31 . Если вам удалось победить – 350 .

402

Вы достаете из Технопояса небольшой металлический предмет и, направив его на коробки, нажимает кнопку. Генератор Силового Поля негромко гудит, и коробки летят вниз, прямо на спрятавшегося вора. Он падает на землю, чего нога слегка дергается и застывает. Не забывая об осторожности, вы подходите к нему (286).

403

Но в кабинете уже кто-то есть. Возле стола стоит человек и, пролистывая блокнот профессора, фотографирует страницы на радиокамеру! Девица визжит при виде Тумана, опасного суперзлодея, способного превращаться в дым. Увидев вас, он бросает камеру и, улыбнувшись напоследок, превращается в облако коричневого дыма, поднимается к потолку и исчезает через кондиционер. Вы выбегаете на улицу (29).

404

Вы никогда раньше не видели подобное существо и даже не можете предположить, какой из предметов в Технопоясе может против него помочь. Придется драться голыми руками.

Чудовище из фонтана

Мастерство 10 Выносливость 11

К счастью, после первого же удара монстр выпускает несчастную девушку. Если вам удалось ранить противника четыре раза, то 65 .

405

Исколов все руки о колючки, вы вдруг нащупываете какой-то металлический предмет. Вы вытаскиваете его и видите, что это медальон на изящной цепочке. Это очень важная улика – на нем выгравированы инициалы D.R. Можете отдать его полиции (251) или сначала показать ювелиру (17). Если у вас есть идея получше, сложите номер улицы и дома адреса, куда хотите пойти, и посмотрите параграф с этим номером.

406

Вы направляете Ультразвуковую Пушку в сторону банка и включаете ее. Взвыв от боли, преступники хватаются руками за голову, пытаясь хоть как-то закрыть уши. Но то же самое происходит и с другими, среди которых есть две маленьких девочки. Нет, вы не можете так рисковать. Когда вы выключаете свое устройство, Алхимики бросаются прочь из банка и скрываются за углом. Вы упустили их (372).

407

Проверьте свою Удачу . Если удача с вами, то 196 , если она отвернулась от вас – 56 .

408

Вы подходите к воротам зоопарка и спрашиваете билетера, не было ли в последнее время сбежавших животных. Он, очевидно, сильно взволнован вашим приходом: «Вот черт. Привет, Рыцарь! – запинается он, – да, я кое-что слышал о побегах, но лучше спросить директора. Я провожу тебя, если хочешь». Кивнув, вы следуете за ним, как вдруг пищит Радиобраслет. «Музей Египетского искусства», – слышите вы. Отправитесь туда немедленно (158) или пойдете с билетером дальше (26)?

409

До офиса ехать всего две станции, поезд приходит почти сразу. Вы садитесь и пытаетесь придумать оправдание для Уайта, который и так наверняка в отвратительном настроении, а когда вас увидит… Вдруг чей-то крик прерывает ваши раздумья. «Помогите», – слышите вы из другого конца вагона. О, нет! Теперь-то что? «Карманник», – доносится до вас как будто в ответ на ваши мысли. Переодеться тут негде, но все равно можете попробовать помочь этому человеку (185) или вы твердо решили, что ничто больше не помешает вам попасть на работу (301)?

410 (иллюстрация на обороте)

Вы приезжаете в аэропорт и сразу подходите к охраннику, чтобы узнать, что произошло. «Белый Рыцарь, – восклицает он, – слава богу, ты здесь. Иди за мной, я провожу тебя в диспетчерскую». Вы идете за ним и когда наконец приходите, видите, что там царит суматоха. Авиадиспетчер нервно здоровается с вами: «Вы уже слышали? Нет? Полиция уже едет сюда. Какой-то парень, называющий себя Мучителем, захватил самолет DC10, полный пассажиров. Он сумасшедший! Никаких требований. Он сказал, что разобьет самолет в честь какой-то Сьюзан. Мы не знаем, что делать, помогите». Если вы догадываетесь, про кого говорил Мучитель, то 141 . Если нет, то остается только использовать свои способности. Если вы обладаете Сверхсилой, то 84 , если Телепатией, то 216 , если же нет – 176 .

411

Вы нажимаете на кнопку Глушителя, ухмылка с лица Утошского исчезает. Электронные системы, делающие его сверхчеловеком, полностью отключается, теперь он ничем не отличается от остальных. Не дав злодею опомниться, вы набрасываетесь на него.

Титановый Киборг

Мастерство 9 Выносливость 10

Если вам удастся победить, то 19 .

412

Вы заходите в полицейское управление и сразу идете в кабинет к своему старому приятелю лейтенанту Войеку. Кажется, он очень встревожен. «Рыцарь, ты смотрел новости? – спрашивает он. – Мы пытались сохранить угрозы Отравителя в тайне, но, похоже, какой-то репортер сумел все разузнать. Отравитель требует миллион в мелкий купюрах к вечеру, иначе все в Титан-Сити сильно пожалеют. Ты знаешь этого парня, он настоящий псих и, к тому же, связан с корпорацией СТРАХ. Но что мы можем сделать? Два человека уже умерли, отравившись молоком». Вы предлагаете свою помощь. Где вы будете искать улики? На молочном заводе (361) или в торговом центре Шатер-молл, где находится самая большая аптека города (268)?

413

Вы не успеваете сконцентрироваться – она нападает слишком быстро. Придется сражаться.

Тигрица

Мастерство 9 Выносливость 8

Если вам удалось победить ее, то 217 .

414

Взлетев в воздух, вы устремляетесь за фургоном. Метров через пятьсот он поворачивает, и вы решаете, что это подходящий момент. Спустившись прямо к лобовому стеклу, вы заставляете водителя остановиться. Он смотрит на вас о все глаза: «О, это же Рыцарь. Рад познакомиться. Чем обязан?» Вы говорите, что должны осмотреть фургон. Он выходит и идет рядом, не переставая болтать: «А что тебе там нужно. Там же только замороженная курица. Ну и цыплята». Но когда вы открываете дверь, вас встречает выстрел из лазерной пушки, отбрасывающий вас на несколько метров. «А, чуть не забыл, – смеется он, – еще лазерная пушка. Капканщик уверял, что она отлично работает и, пожалуй, он был прав». Вы попали прямо в его коварную ловушку, фургон был лишь приманкой. И эта ошибка стоила вам жизни…

415

Как молния вы бросаетесь вперед, в последний момент хватаете девочку и крепко прижимаете к себе. Ее родители приходят в ужас, когда понимают, что могло произойти. Когда поезд наконец останавливается, они благодарят вас за то, что спасли их дочери жизнь. Решив, что на сегодня впечатлений достаточно, вы уходите из Виснейлэнда (103).

416

Вы вместе смотрите экраны видеонаблюдения – камеры установлены рядом со всеми ценными экспонатами. Похоже, все в порядке, как вдруг директор начинает пристально вглядываться в один из них. Ему кажется, что у золотой статуэтки бога Амона-Ра пропали золотые сережки, но изображение слишком нечеткое. Хотите пойти и проверить (385) или лучше осмотрите главный экспонат – саркофаг принцессы Анмелис (240)?

417

Катер выглядит совершенно безобидно. Да и как он может быть местом встречи, когда тут места хватит только для команды. Осознав наконец эту простую вещь, вы возвращаетесь на берег (368).

418

Достав из Технопояса свой Акустический Нейтрализатор, вы включаете его и направляете на толпу. Устройство отлично действует – волны в диапазоне, воспринимаемом человеческим ухом, глушатся и спорщики не могут услышать друг друга. Пораженная толпа поворачивается к вам, вы выключаете прибор и просите их разойтись. Они не смеют с вами спорить и вскоре на том месте уже никого нет. Теперь пора снова стать обычным человеком и решать, что делать дальше. Поедете в Аудубенский парк (165) или отправитесь на работу (341)?

419

Сконцентрировавшись, вы пытаетесь подчинить себе мутировавший мозг Сидни Нокса. Вам предстоит тяжелая мысленная борьба с ним, ваша умственная *Выносливость* равна 6 При этом обычная *Выносливость* не будет уменьшаться, но с каждым проигранным раундом телепатического боя вам придется навсегда потерять одно *Мастерство* . В любой момент вы можете прекратить сражение (33).

Сидни Нокс

Мастерство 7 Выносливость 6

Если вы смогли победить его, то 358 .

420

Директор, Роджер Стивенс, уверяет, что готов оказать вам любую помощь. Сегодня утром его разбудил звонок из полиции. Алхимикам удалось обезвредить сигнализацию с помощью неизвестного газа. Кроме того, им как-то удалось обмануть секретный замок на входной двери. Почему охранник не заметил грабителей и не поднял тревогу, пока остается тайной, это удастся выяснить только когда получится открыть дверь в хранилище. Вы спрашиваете о владельцах банковских ячеек, но он тут же теряет свою общительность. Некоторые ячейки принадлежат важным людям, и информацию о них нельзя раскрывать. Попробуете выяснить больше об этих людях (83), поговорите с детективом (323) или с охранником (259)?

421

Направив на чудовище свой Спектральный Анализатор, вы с удивлением понимаете, что предположение полицейского не так далеко от истины. Опустошитель сделано из какого-то непонятного камня. Похоже вещество находили только в обломках метеоритов! Но как его победить? Если у вас есть Феноловая кислота, то 340 , если нет, остается только сразиться с ним голыми руками (262). Если же вам кажется, что Опустошитель слишком силен для вас – 319.

422

Вы пытаетесь сконцентрироваться на разуме этой твари, но, похоже он либо защищен, либо Перевоплощающимся двигают лишь слепые инстинкты. Впрочем, можно попробовать по-другому. Вы переводите взгляд на могилу и снова сосредоточиваетесь. Земля разверзается под ним, и чудовище летит в метровую яму. Конечно, это ему не понравилось, но, конечно, не остановит его. Придется сражаться (можете отнять 4 от его *Выносливости*) – 373 .

423

Сама пачка интереса не представляет, там были сигареты «Карлсборо», но сейчас в ней лежит только листок бумаги. На нем написаны несколько слов, полная бессмыслица. Возможно это какой-то шифр, но ключа у вас нет. Хотя, если у вас есть суперспособность HTC, можете пойти домой и подсунуть текст вашему Дешифровальному Компьютеру (329), если нет, остается только идти на работу (86).

424

Еще полчаса вы покупаете продукты – надо купить еды на несколько дней, а то холодильник уже почти опустел. Наконец вы подходите к кассе, расплачиваетесь и идете домой (226).

THE TIRELESS BUTLER
WHAP

425 (иллюстрация на обороте)

У входа на выставку уже толпы народу. На огромном плакате надпись: «Домашняя техника будущего – загляните в завтрашний день сегодня!» Вы прогуливаетесь по выставке, вокруг раздаются восторженные голоса людей, поражающихся удивительным роботам. Например, «Универсальная Прачка» – это робот, который на глазах публики берет грязную тряпку, чистит, сушит и гладит ее. «Домашний бармен» угощает зрителей разными коктейлями, которые тут же и смешивает. «Достойный Противник» – это компьютер, способный изучить правила любой игры и играть на восьми разных уровнях сложности. «Опрятная Хозяйка» помнит, все, что находится в комнате и при уборке раскладывает вещи по места. У большого стенда стоит человек в круглых очках и громко рекламирует «Идеального дворецкого». Это робот-андроид в человеческий рост. Андроид делает множество работы по дому. Но почему этот человек кажется вам таким знакомым? Вы никак не можете понять. Андроид подносит ему зажигалку, он наклоняется, чтобы прикурить, но при этом его волосы чуть смещаются. Парик! Ну, конечно! Если бы он был лысым, вы бы сразу его узнали, хотя это и сложно без киберусилителей на руках и лазерных очков. Это сам Владимир Утошский, глава корпорации СТРАХ! Вы быстро уходите и переодеваетесь в Белого Рыцаря, но он быстро все понимает. Увидев вас, он щелкает выключателем на спине андроида и скрывается в толпе. Из корпуса андроида доносится жуткий треск. Он вдруг поворачивается к человеку, рассматривавшему его руку и наносит ему сильнейший удар в лицо! В толпе звучат крики, а андроид приходит в бешенство и бросается на людей. Будете преследовать Утошского (387), или посчитаете, что ваш долг сначала спасти зрителей от андроида (62)?

426

Как настоящий герой, вы пытаетесь аккуратно вытащить пробирку, но она раскалена! Вы кричите от боли (потеряйте 2 *Мастерства*). Надо придумать что-нибудь получше. Выбросите ее в окно (269) или попробуете найти огнетушитель (89)?

427

Пробравшись в штаб полковника, вы видите Макромозга, роющегося в секретных картах. После вашего предыдущего столкновения с Макромозгом вы разработали устройство, которое должно помочь против него. Эмитент альфа-волн. Достав его из Технопояса, вы нажимаете на кнопку. Если ваша теория верна, то альфа-волны вызовут у сильно развитого мозга острую боль, возможно, даже приступ эпилепсии. Макромозг зажимает уши и вертится волчком, когда вы подходите к нему. «Аааааа, – кричит он, – зажимая уши еще сильней, – Рыцарь, это ты? Если это одно из твоих адских устройств, выключи его!» Улыбнувшись, вы предлагаете сначала побеседовать о предстоящем собрании корпорации СТРАХ. «Хорошо, хорошо, – соглашается он, – встреча состоится завтра, в китайской прачечной». Но это все что я знаю, а теперь выключи это чертово устройство. Связав ему руки за спиной, вы выключаете Эмитент и ведете его к полковнику. Увидев плененного командира, войска корпорации сдаются в плен (добавьте себе 6 *Баллов Супергероя*). Теперь можете возвратиться в город (311).

428

Вы решаете продолжить шопинг. Зайдете в «Бержин рекордс», чтобы посмотреть, не вышли ли какие-нибудь новые альбомы ваших любимых групп (189) или заглянете в знаменитый ювелирный магазин «Фиффани» (300)?

429

Но что ему подарить? Какой-нибудь футляр для телефона, бутылку виски или, может, новый галстук? Вы решаете придумать что-нибудь поинтересней. Подниметесь по лестнице наверх, в отдел игр (355) или спуститесь в подвал, в книжный отдел (42)?

430

Вы решаете подождать некоторое время, и не зря. Механики готовят к взлету один из самолетов, к нему подходят шестеро мужчин в пальто с поднятыми воротниками и начинают подниматься по трапу. Лиц вы не видите, зато один из них явно выше остальных. Но это не главное – его пальто очень странно выпирает в нескольких местах, а когда он поднимается, лязг металла подтверждает ваши подозрения. Это Титановый Киборг! Вы быстро переодеваетесь в Белого Рыцаря, но самолет уже начал руление, и почти выехал на взлетную полосу. Если вы обладаете Сверхсилой, то 87 , если Энергией, то 330 , в противном случае – 249 .

431

Мумия, она же Мустафа Керим, повержена (добавьте себе 2 *Балла Супергероя*). Директор шокирован, он никак не может поверить в то, что произошло – Мустафа работал у него больше одиннадцати лет (276)!

432

Юная певица с трудом поднимается и благодарит вас. А Змеечеловек жалобно умоляет пощадить его. Он кое-что знает и предлагает вам сделку: он скажет вам все в обмен на свободу. Но вы давали клятву служить правосудию, поэтому, конечно, не можете отпустить преступника, тем не менее обещаете смягчить его участь в обмен на информацию. Злодей неохотно соглашается. Ему известны две вещи. Во-первых, Разрушитель – это, на самом деле, Илья Карпов, известный агент корпорации СТРАХ. Кроме того, на Президента готовится покушение во время визита в Титан-Сити. Киллер будет находиться на крыше отеля «Регент». Если в дальнейшем вам представится возможность посмотреть на прибытие Президента в город, прибавьте 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Теперь же допрос окончен, и вы передаете Змеечеловека полиции (79). За спасение Лолы Манч добавьте 2 *Балла Супергероя*.

433

Циркач умоляет вас не отдавать его полиции – он не хочет снова в тюрьму. Надеясь, что вы его освободите, он рассказывает вам, что Ледяная Королева, которая скрывается под именем Сильвия Фрост, купила скотобойню, но зачем он не знает. Если когда-нибудь вы будете расследовать ее преступления, прибавьте 20 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Информация очень ценная (восстановите 1 *Удачу*), но, конечно, вы не дадите преступнику уйти. Передав ее полиции (добавьте 3 *Балла Супергероя*), вы уходите (148).

434

Вам хоть с трудом, но удается протолкнуться через толпу к месту преступления. Тело мужчины лежит на земле в луже крови, голова повернута под неестественным углом. Судя по костюму, он был богатым человеком. Рядом валяется его коричневый кожаный портфель с золотыми застежками. Но тут полицейские вынуждают вас, как и остальных отойти подальше (181).

435

«Лафайет! Немедленно ко мне!» Стоило вам только перешагнуть порог офиса, как вас оглушает грохочущий голос Уайта. Вы заходите к нему в кабинет, бормоча извинения за очередное опоздание. «Достаточно, – кричит он, – думаешь, мы тут все будет это терпеть? И гордиться тем, что ты соизволил придти? Это тебе не благотворительный фонд, вот что я тебе скажу. Так как я сегодня добрый, можешь убираться домой. Получишь только штраф! Но если завтрашним утром я приду и не увижу тебя на месте, можешь искать себе другую работу!» Потупившись, вы выходите из офиса. Как ему объяснишь, насколько важно то что вы делаете. Но, по крайней мере, день сегодня свободен. Что вы будете делать? Отправитесь в развлекательный парк Виснейлэнд (15) или предпочтете прогуляться по магазинам в центре города (202)?

436

Вы легко уворачиваетесь от огромной замороженной туши. Быстрая как молния, преступница бросается на вас:

Ледяная Королева

Мастерство 7 Выносливость 8

Ее ледяные удары очень опасны – каждый раз, когда ей удастся вас ранить, вы теряете еще и 1 *Мастерство* из-за обморожения. И вам удастся восстановится только когда восстановите хотя бы 1 *Выносливость* . Если вам все же удалось победить, то 241 .

437

Вы набрасываетесь на их главаря и выхватываете у него стойку. Но одна пробирка осталась у него. Во время сражения вам надо быть очень осторожным, чтобы ничего не разбить, поэтому придется уменьшать свою *Силу Удара* на 2.

Алхимик

Мастерство 8 Выносливость 6

Если Алхимику удастся вас ранить, *Проверьте свою Удачу* и, если вам не повезет, то 28 . Если вам удастся победить его, сражайтесь с остальными (354).

438

Наконец-то вы дома. Остаток вечера вы проводите перед телевизором. Можете отдохнуть (восстановите 6 *Выносливостей*). Следующим утром вы встаете пораньше и решаете поехать на автобусе. Но, проезжая мимо Раддской площади, вы вдруг замечаете собравшуюся у фонтана толпу. Там что-то происходит. И в этот же момент звучит писк Радиобраслета. Электронный голос произносит: «Молочный завод. Быстро». Выйдете из автобуса и подойдете к фонтану (201) или отправитесь на молочный завод, который всего в двух кварталах отсюда (369)?

439

Крутящаяся комната – это огромный цилиндр, который вращается с бешенной скоростью. Если сохранять правильный ритм шагов, то можно удержаться на ногах, но если идти быстрей или медленней, чем надо, то свалишься на пол к восторгу остальных. Там сейчас развлекаются три человека, вы просите их уйти, и они охотно подчиняются. С трудом сохраняя равновесие, вы обыскиваете аттракцион и маленький ключ. Он был прилеплен к стене жевательной резинкой в незаметном месте, наверно, стоит взять его на экспертизу (37).

440 (иллюстрация на обороте)

Полицейские поражены. Вам удалось в одиночку победить самую опасную криминальную организацию в мире! Вскоре удается выяснить их дьявольский план – у Утошского был небольшой компьютерный центр, откуда можно было передавать сигнал сверхсекретному спутнику Пентагона «Звездные войны». На его борту находилось новейшее супероружие, позволяющие одним нажатием кнопки уничтожить целый город! Его целью был захват власти над Америкой и европейскими странами, а потом и над целым миром.

Но вы сорвали все его планы. Сотрудники Пентагона уже начали менять секретные коды к спутнику, Титановый Киборг проведет остаток жизни за решеткой под строжайшим контролем. Вы получаете 10 *Баллов Супергероя* за эту блестящую победу, и теперь можете с гордостью рассказывать, что спасли весь мир от корпорации СТРАХ…